大众软件

6 下 ②

1999 12

半月刊

(总第53期)



ISSN 1007-0060

12>

9 771007 006005

编辑部报告

近期国际局势愈发的错综复杂，中美关系成了每个中国人关注的问题，即便是象本刊这样距离政治和时事甚远的科普读物，在编辑部的闲言碎语中也表露出些许态度和关注。毕竟，爱国、爱民族是每个人的基本心态。当本刊记者远赴洛杉矶之时，也有读者在本刊网页上留言，建议带一枚核弹过去，作为给美利坚民族的礼物。愤激的心情可以理解，事态消弭之后，我们需要做的是在本职工作上多做努力，国家的富强，民族的崛起，靠我们大家。对于编辑部而言，本职工作就是要把杂志做得更好看、更耐看。

本年度的增刊终于揭开面纱，命名为“应用编”，其指向也就一目了然了，完全和去年的增刊倒了个个儿。去年是纯粹的游戏内容，出版后曾引起读者较大的反响，来自读者方面极端两面倒的意见给编辑部留下深刻印象。今年的纯粹应用内容又会怎样？市面上的电脑类书刊迹近泛滥，编辑部的这本“应用编”又如何凸现自我风采？16开本，300余页，附送一张增刊配套光盘，28元的价格是否做到了物超所值？只能再次等待来自读者的评判了。

《心跳回忆》的完全攻略本做到一半又开始改变方向，执行编辑认为对于《心跳回忆》这样的游戏，做一本画册可能更有意思，更具收藏价值。凭借科乐美的资料支持，《心跳回忆完全攻略》便朝着《心跳回忆纪念手册》偏移。当然，其中仍然包括我们承诺的完全攻略、《心跳回忆对战方块》以及相关的资料，只是完工的日期将会后推，而价格当然是不变。

《英雄宝典》推出以后，广受“英雄无敌系列”迷们的欢迎，第一批书在市面上已近脱销。18元的价位对于一本硬皮精装厚达438页的“宝典”而言的确蛮吸引人的，更吸引人的还是全书详尽的资料和800余张手绘图稿。此书已被编辑部内部成员列为床头必备书，毕竟是某编的呕心之作，不可小觑。未能购得的读者请速速去当地书报零售摊预定，或许还能抢到第二批哦！

6月CD所附的游戏《神暗世代》不知大家玩后觉着如何？在E3中也看到有韩国的游戏厂商参展，感觉制作的水准要普遍高于国内（包括台湾省），对于韩国的游戏制作公司我们还真是不太了解。有传言说，韩国的游戏制作人员大多是由政府早先派往欧美大公司工作，3、5年后回国效力，自组公司。如果消息确实，韩国的游戏制作业一定会在近年内攻打国际市场，当然也会顺流进入中国。

说起E3，本期的专题企划是E3大展的深入报道。看过上期的走马观花后，有一堆精彩的游戏等着你。而7月的《大众软件CD》也将推出E3大展专辑，声光并茂带你看E3大展现场，玩最新游戏DEMO！

6 下
1999.12
(总第53期)
POPSOFT



主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贺和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:袁聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇　董汉涛
本期责编:董汉涛
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:马谦
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
应用投稿:tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿:games@popsoft.com.cn
新闻投稿:news@popsoft.com.cn
读者来信:reader@popsoft.com.cn
广告联系:adv@popsoft.com.cn
出版日期:1999年6月16日
零 售 价:人民币　5.00元
港　币 10.00元
美　元　3.59元

本期封面为"丽台杯《大众软件》封面设计大赛"优秀作品

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录

专题企划

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

有字天书

TOP TEN

上期要目

个人站点之游戏情怀
图像浏览软件Irfan View
无畏战车
人狼启示录——盖亚之心

下期要目

豪华超频工具箱
个人站点之仙乐飘飘
勇敢的心
文明——力量的召唤

1999年6月光盘目录

特别赠送:《神暗世代》完整版
攻略指引:星际争霸——血巢之战
新片大赏:创世纪IX 家园
横扫千军之王国风云
前线地带:暴力镇压 大刀
休闲天地:《恋爱物语》系列介绍

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯毅 李靖 蔡旋
任良 大胖子 费江枫
程嘉

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

微软-康柏Exchange方案研讨周

5月17日至21日，微软与康柏在北京联合举办Exchange方案研讨周。成功的现代企业必须具备上下一致、密切协作的信息流通机制，以保证其在竞争激烈的环境中生存、发展。同时，协作环境千变万化，现代企业还需要有办公/业务自动化、Intranet、知识管理、电子商务等全方位的应用，这一切都需要一个强大的企业级通信和协作应用技术平台的支持。微软Exchange Server 5.5是1998年全球销量第一的企业通信和协作应用平台，也是全球最大的1000家企业首选的协作通信平台。在方案研讨周中，全球最大的软件公司与世界第二大电脑供应商联手，共同展示了基于Exchange平台的最新企业应用方案和在企业中应用Exchange的技术要点。方案研讨周的讲座主要由1999年度微软认证方案供应商（MCSP）提供，康柏解决方案中心则协助实现全部Exchange应用方案的演示及全系列康柏服务器产品展示。

本刊记者





牛津剑桥多媒体公司发布支持奔腾III的新产品

目前，基于奔腾III处理器的电脑系统已随处可见，但针对奔腾III进行优化的精彩软件却还屈指可数，在5月17日举办的新闻发布会上，牛津剑桥多媒体公司宣布其完美支持奔腾III的两款软件——《Internet宝典》和《牛津剑桥发明百科》已开发完成，定于5月22日在全国同步上市。据悉，此两项产品一方面在普通奔腾机器上有出色的表现，另一方面针对奔腾III的SSE指令集，将VR（虚拟现实）技术和实时三维技术运用到教育光盘中。同时在英特尔公司的支持下，此两项产品由于具有很高的技术含量而成为国内首批面世的英特尔奔腾III优化软件。在产品的外包装上，用户将会看到英特尔“精彩软件”标志。

本刊记者

金山公司举办儿童电脑绘画比赛

5月22日，金山公司在中国科技馆举办了以“我爱我家”为主题的“金山画王——惠普杯”全国少年儿童电脑绘画大赛开幕式，同时展示了被称为电脑丹青高手的多媒体绘画软件《金山画王》。开幕式上并没有繁冗的讲话和单调的产品演示，整个活动共分为三个主要活动区，第一个是电脑展示区，小朋友们可以自由展示自己的绘画才能；第二个区被布置成画廊的样子，悬挂了数百幅用《金山画王》画出的作品；科技馆穹幕影院是主活动区，发布会就在这里举行，在360°全景银幕上展示金山画王的绘画效果。最后由金山公司编排的情景喜剧“我爱我家”将整个活动推向了高潮。此次活动是我国软件公司第一次综合运用软件比赛、现场演示和舞台表演的形式推广产品，也是金山公司继“秋夜豪情”中成功地启用演艺明星之后，又一次面向大众的市场推广活动。

本刊记者

长城展示第一块国产高速硬盘

长城集团宣布，在五月的全国计算机产品北京展交会上，推出第一块中国自主生产的8.6GB高速硬盘。长城集团在深圳的硬盘生产线已经可以批量生产转速为5400rpm、容量分别为4.3GB和8.6GB的标准3.5英寸高速硬盘，年计划产量可以达到100万块。目前，长城集团的磁头产量居世界第3位，品质优良，已被IBM、WD、Maxtor、Seagate等国际著名硬盘制造厂商采用。

本刊记者

法国Kalisto娱乐公司进入中国

专门从事多平台交互式电子游戏制作和开发的法国Kalisto娱乐公司日前在上海设立代表处，这标志着这家著名的法国多媒体娱乐公司正式进入中国。

Kalisto公司成立于1990年，其年轻的总裁尼古拉·高墨在创建该公司时年仅19岁。该公司目前有员工200多人，平均年龄26岁，总部设在世界著名的葡萄酒都法国波尔多市。公司除在美国设有分公司外，还在英国、德国和日本设有代表处。迄今为止，该公司已开发了基于不同游戏平台的电子游戏20多种，其中《AL UNSER JR ARCADE RACING》曾被比尔·盖茨选中并亲自促销，成为支持Windows 95的第一款赛车游戏，销量达100多万张。公司近年开发的几款新游戏《黑色星球》（Dark Earth）、《噩梦鬼魅》（Nightmare Creatures）、《云霄飞车》（Ultimate Race Pro）以及与法国高蒙（Gaumont）影片公司合作、根据同名电影改编的游戏《第五元素》（Fifth Element），均是1997年和1998年国际游戏市场上的畅销产品。1996年和1997年，该公司总裁尼古拉·高墨曾

作为法国高新技术企业家的代表，随同法国总统希拉克访问日本和中国。据介绍，Kalisto公司今次在上海设立代表处，一方面是为了加强与中国广大游戏玩家和游戏发行代理商的联系，另一方面也是为明年公司在中国成立分公司做前期准备。Kalisto娱乐公司预计今年将在法国巴黎上市。

本刊记者

“世纪明珠”——《模拟城市3000》“最佳市长”竞选开始！

建造心中理想城市，迎接新世纪的到来！由新浪网、《家用电脑与游戏机》杂志、电子艺界有限公司北京办事处联合举办的《模拟城市3000》“最佳市长”竞选活动即将开始。玩家在游戏预设的真实地形中选用“中国香港”，从1900年开始，在这片美丽的土地上运筹帷幄，将100年后建成的2000年“东方之珠”游戏存档寄到游戏竞赛评选组，同时回答评选组设计的游戏策略问卷，即有机会获得“最佳市长奖”、“最佳设计奖”和“最佳概念奖”等奖项，所有购买电子艺界《模拟城市3000》中文版的正版用户都有机会获得活动所设大奖。游戏比赛时间从1999年7月1日至1999年8月31日，比赛结果将在《家用电脑与游戏机》杂志1999年10月号刊出，同时在新浪网公布。

本刊记者

iMac笔记本电脑六月投产

据日本一家网上媒体报道：苹果电脑公司与曾红极一时的iMac机相对应的笔记本电脑从6月开始在台湾由“Alpha Top”公司生产。自1998年5月代理CEO乔布斯宣布公司将进入个人消费用笔记本电脑市场后，外界对这款便携机就已期待多时。据传它和iMac一样采用新潮设计，重量很轻，价格在1500美元以下。看来，该机可望赶在7月的Macworld展会召开时运抵美国市场。

本刊记者

Creative发布新技术——Unified

创新科技（Creative Technology，Ltd.）发布了Unified beta测试版，其新技术能与Creative Graphics Blaster RIVA TNT图形加速卡完全结合，允许“3dfx only”游戏在其系列产品Graphics Blaster RIVA TNT图形加速卡上运行。Unified未来发布的产品有望支持Creative即将面世的图形卡系列产品。

此次发布的Unified技术由两部分组成：(1)软件层，转变Glide调用指令使其与Microsoft支持的Direct3D API指令相一致；(2)广泛的技术规格，超出Glide目前有限的能力，来支持RIVA TNT先进的硬件结构。Unified将允许游戏软件开发商利用目前还不支持Direct3D技术的Glide，结合Direct3D的先进着色技术来开发游戏软件。预计将来Unified的扩展技术包括24/32bit着色、模板缓存、24/32bit Z缓冲，支持大于256×256的纹理、AGP纹理。这些扩展技术的文件可供游戏开发族浏览，并可通过Creative的站点http://www.creative.com/unified下载。

本刊记者

苹果公司有意开放部分关键软件代码

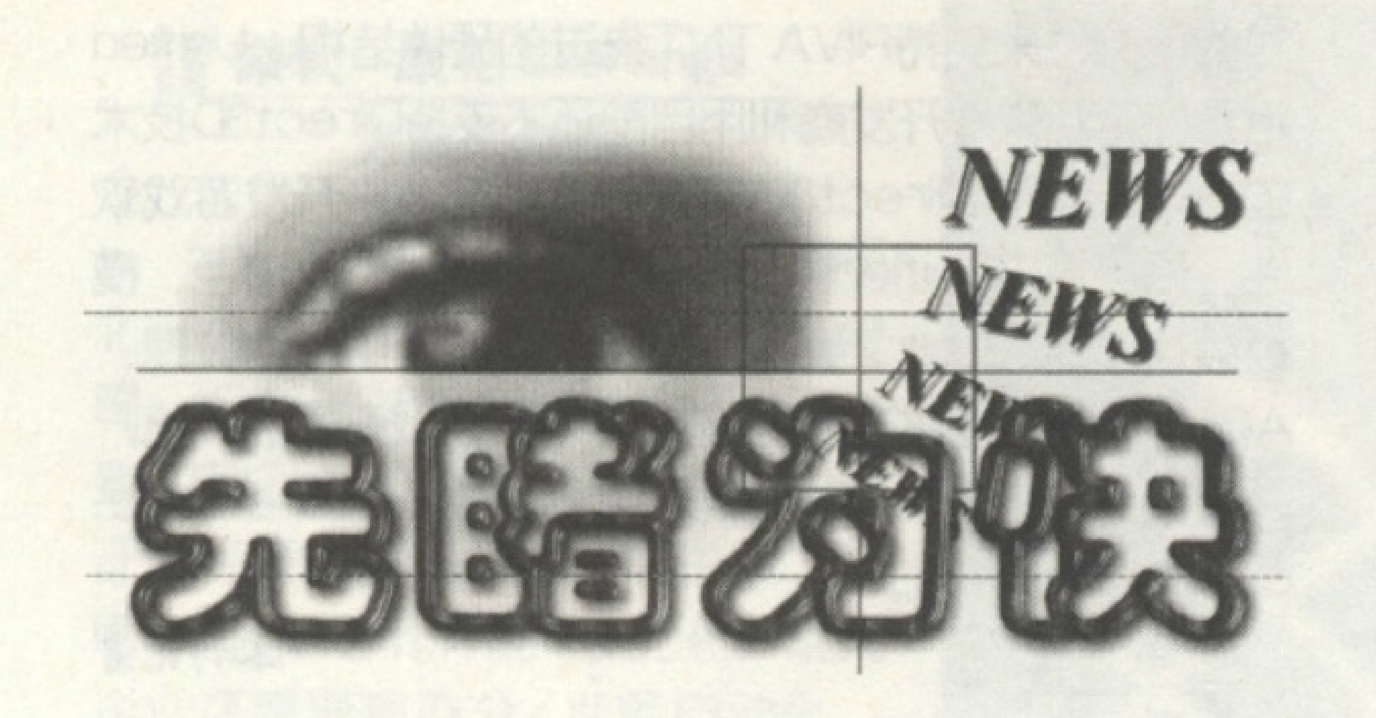
可能是受到了近年兴起的开放式软件（如Linux）的启发，苹果公司最近终于接受了外界的要求，包括收回授权协议中的技术出口限制，以及承诺不会因第三者控告他们侵犯知识产权而撤消授权协议，但假如有关的诉讼暂时未获解决，苹果公司有权暂时终止授权。业界因此认为，苹果在开放部分Mac OS与QuickTime等关键软件的代码方面已具有相当的诚意。就在苹果宣布这个决定后的一个月里，已有两万名开发人员在苹果的Darwin开放程序书中注册，下载次数更是超过16万，而Sassafras公司也已在他们的Keysever软件中使用了苹果的Apple Talk技术。另外，苹果的NetInfo数据库技术也将应用于Linux这一开放式操作系统上。

北京 赵效民

Win2000中文版将使用ISO10646统一内码标准

目前世界上流行的中文内码方案主要是中国大陆的国标码（GB）与台湾、香港等地使用的大五码（BIG5），GB码包含有6000多个简体字，BIG5则为13000多个繁体字，两者互不兼容。为了解决这个问题，国际标准化组织（ISO）下属的“方块字小组”于1993年开发了ISO10646统一内码标准，当时包含了20 000多个简、繁体汉字和少量的日体中文。目前，该小组正在加紧研制新的ISO10646版本，准备将汉字容量翻一番达到40 000个。新版本最早会在今年年底推出，今后还将不断增加汉字数量，最终目标是60 000个。由于这套内码已经包含了繁体与简体字，所以适用于所有华人地区，如果能全面使用将是中文软件的一大福音，今后大家无须再使用中文内码转换工具了。微软公司已明确表示将在Windows 2000中文版中采用ISO10646内码标准，并随时根据新的版本升级汉字数目。目前，包括中国（含台湾和香港）、日本、韩国、新加坡、越南等地的汉字专家们都在研究怎样利用ISO10646内码，如果一切顺利，GB与BIG5很可能将成为历史。

北京 赵效民



Pentium III-550上市

近日，Intel推出了PentiumIII系列的第三款产品PentiumIII-550。与以往一样，在推出新品的同时也大幅降低了原有产品的价格。此次降幅最大的是PentiumIII系列。按最新的报价（以每千颗计算），PentiumIII-550为730美元，PentiumIII-500为482美元（下降24%），PentiumIII-450为268美元（下降35%）。至于PentiumII系列，PentiumII-450的售价也为268美元（下降32%），PentiumII-400为203美元（下降13%），而PentiumII-350则没有变动，仍是163美元。不过，Celeron系列CPU则没有任何减价消息，看来早先为了挤压AMD而使减价空间大大缩窄了。

北京 赵敌民

富士公司推出230万像素数码相机

日本富士胶卷公司（FUJIFILM）5月份正式推出了最新的数码相机MX-2700，采用230万像素的CCD，相片最高分辨率为1800×1200，为目前民用数码相机的最高水平。MX-2700重量为240克，镜头为35mm固定焦距，可做2.5倍数码变焦。MX-2700的机身背面设有2英寸LCD显示屏，一次充电可拍摄250张相片。MX-2700使用SmartMedia Card作为存储媒介，最高容量32MB，在640×480的分辨率下可保存142张相片。为了加快保存相片的速度，MX-2700使用了高速RISC处理器与少量的内存。该机的售价大约在10000元左右。此款数码相机推出后立即成为市场上的焦点产品，富士数码影像制品的市场占有率也从22%猛增至36%。

北京 赵敌民

富士通推出1.3GB MO驱动器

MO（Magneto Optical，磁光盘）是一种先进的移动存储设备，分为3.5英寸和5.25英寸两种，前者适用于私人用户，后者则面向专业市场。此次富士通（FUJITSU）新推出的MO驱动器SlimMO FN1300和DynaMO 1300SD为3.5英寸驱动器，采用了新研制的MSR技术，使其最高容量从原来的640MB提高到1.3GB，因此又统称GIGAMO，但它仍然兼容老式的640/540/230/128MB的磁光盘。GIGAMO设有2MB缓存，内部传输速率为47.2Mbps（IDE硬盘一般在190Mbps左右），目前采用SCSI-2接口，转速分为4500rpm（使用老式磁光盘时）和3210rpm（使用1.3GB磁光盘时）两种，售价大约在7500元左右，比老式的MO驱动器贵了不少。

北京 赵敌民

PC133 SDRAM上市

在使用133MHz外频的Coppermine处理器即将上市的前夕，真正支持133MHz总线频率的PC133 SDRAM已正式上市。以美国著名的内存厂商Micron出品的48LC8M8A2-75芯片为例，PC133 SDRAM的工作速度限定为7.5ns（-75），即当CL=3时，Tck=7.5ns，此时的Tac则为5.4ns，现有的8ns PC100 SDRAM一般分别为8ns和6ns。PC133 SDRAM的数据传输率大约为0.6GB/s，比PC100 SDRAM的0.5GB/s提高了20%。不过PC133 SDRAM是否能在Intel 820主板上使用还很难说，因为Intel有意推行Rambus DRAM（带宽1.6GB/S），所以Intel 820芯片组计划只支持R-DRAM。但用于133MHz Flex ATX主板的Intel 810E芯片组将可能支持PC133 SDRAM。

北京 赵敌民

Apollo Pro 133主板上市

威盛最新推出的Apollo Pro 133芯片组完全按照133MHz外频设计，北桥芯片编号为VT82C693A，南桥芯片则为MVP4的VTC82686A。台湾磐英公司（EPoX）是最先推出Apollo Pro 133主板的厂商，型号为EP-6VBA。该主板全面支持PentiumII、PentiumIII与Celeron处理器，提供了66/75/83/100/103/110/115/120/124/133/140/150MHz12个外频，配有2个ISA、4个PCI、1个AGP、1个Slot 1、1个AMR和3条DIMM插槽以及4个USB接口，支持PC133 SDRAM，支持由NEC开发的虚拟通道内存（VCM，Virtual Channel Memory）以及Ultra ATA-66硬盘接口模式，并附送一条日立公司出品的UA-66连线。据厂商介绍，该主板在使用100MHz外频时，性能要好于以前的Apollo Pro主板，而且更为稳定，在价格方面则比EP-BX3主板还要便宜。但是，由于它不支持Intel将要主推的性能更好的Rambus DRAM（使用全新的RIMM插槽），所以在与Intel820主板的竞

争中也许将处于不利的地位。

……………………………………………… 北京 赵效民

SanDisk 推出 MultiMedia 存储卡

在便携式设备（如HPC、DC、PDA等）中，所用的存储部件大都是Compact Flash、SmartMedia以及由Iomega与索尼近日推出的Click ！和Memory Stick。不过，研制Compact Flash的SanDisk公司最近又推出了一种存储卡MultiMedia（简称MM），目前的最高容量为32MB，比Compact Flash存储卡便宜。据SanDisk称，MM存储卡的应用范围更广，诺基亚（NOKIA）的9110移动电话将使用MM作为存储媒介，而LG、Points、Maycom、JVC等家电公司也相继推出了使用MM的便携式MP3播放器，这可以说是MM的主要应用。据测试，一张32MB的MM可以存储30分钟的MP3，比现在采用30MB Compact Flash的MP3播放器能存储更多的MP3音乐。

……………………………………………… 北京 赵效民

3dfx 计划推出全能 Voodoo 3 3500 显示卡

在最新公布的计划中，3dfx准备推出一款Voodoo 3 3500TV显示卡。与纯显示卡相比，它的功能被大大丰富了。3dfx将在此卡上集成TV调谐、TV输出、LCD输出、FM收音调谐器以及MPEG-2专用视频采集芯片，使之变成了一个集TV、Radio与Video Capture功能于一身的产品，而这些功能将通过专门设计的软件来完成。Voodoo 3 3500计划7月上市，使用速度为183MHz的处理核心，可算是目前性能最强劲的芯片之一。不过，对于TV调谐功能，现在还不清楚是NTSC制式还是PAL制式。按以往同类产品的设计，显示卡上的TV调谐器只支持NTSC制式。

……………………………………………… 北京 赵效民

Creative 推出 PC-DVD Encore 6X Dxr3

创新科技（Creative Technology, Ltd.）又为它的屡获大奖的PC-DVD解决方案增添新成员：Creative PC-DVD Encore 6X Dxr3套件。PC-DVD Encore 6X Dxr3具有Creative公司最新版本的解码卡，该卡是获奖的Dxr2解码卡的换代产品。该修订版可极大提高视频质量，与PC-DVD 6X驱动器配合可成为最佳的PC-DVD解决方案。PC-DVD Encore 6X以最新的DVD技术面对PC市场的多种不同需求团体，包括娱乐发烧友，家用PC机用户和PC游戏玩家。PC-DVD Encore 6X Dxr3提供了巨大的存储容量（可达17GB），增强的全动态、全屏幕视频和Dolby数字（AC-3）音效。

……………………………………………… 本刊记者

Intel 推出 600MHz 的 StrongARM 处理器

StrongARM是Intel利用原DEC公司芯片事业部（已被Intel收购）的RISC技术开发的一种小型CPU，主要用于HPC（Hand PC）等掌上计算装置。为了配合流动资讯的发展，StrongARM已是Intel重要的发展项目。最新的StrongARM系列名为Coyanosa，除了600MHz的最高版本外，还有400MHz和150MHz版本，与以前的StrongARM相比，耗电量更低，而600MHz的最高主频也是目前笔记本电脑所无法达到的。因此，HPC的计算能力已不容小看。

……………………………………………… 北京 赵效民

创新推出MP3数码录音机

MP3最近已成为一大音乐时尚，MP3 Player更是层出不穷。创新公司（Creative）则在此基础上又有所突破，推出了可直接进行MP3录音的多功能数码装置NOMAD。NOMAD使用一张容量为32MB的SmartMedia存储卡，除了可当作MP3 Plyer之外，还可以用质量相对较低的MP3格式录下60分钟的声音，不过这种存储卡是经过NOMAD格式化后的专用产品，与市场上所售的SmartMedia不能通用，但可以用由创新提供的专用软件进行格式转换，使其可应用于其它数字设备上。另外，NOMAD还内置了FM调频收音功能。在与电脑相连方面，NOMAD有专用的连接基座，通过并口与计算机进行数据交换。NOMAD的售价大约为2400元。

……………………………………………… 北京 赵效民

Creative Live!Ware 2.0 带给 Sound Blaster Live! 用户更丰富的娱乐体验

创新科技（Creative Technology, Ltd.）日前发布了Live! Ware 2.0问世的消息。这次发布的Live! Ware 2.0是其Live! Ware计划中的最新产物，它对丰富Sound Blaster Live! 及Sound Blaster Live! Value用户的娱乐体验具有极其重要的作用。凭借Sound Blaster Live! 的核心——功能强大的EMU10K1芯片可编程的设计， Live! Ware 2.0通过软件升级带给新老用户的是一种崭新的体验。

Sound Blaster Live! 和Live! Value的用户通过Live! Ware 2.0在制作原创音乐时具有更大的发挥空间。Live! Ware 2.0在改善游戏的环境音效及3D定位音效方面也效果显著。它还具有其它一些重要功能：支持

MP3回放、环境音效预置可优化MP3文件、简便易用的用户界面及连接到其它电器的便利性。

………………………………………………本刊记者

WW II G.I

想不想象Quake那样进行一场二战中的战役？由GT Interactive出品的WW II G.I即是这样一个游戏。WW II G.I的背景是第二次世界大战（WW II）的诺曼底战役，即著名的D Day登陆战。玩家扮演一名普通士兵冲上防守严密的沙滩，与德军展开激烈的厮杀。游戏的基准画面分辨率为320×240，最高分辨率为800×600。为了保持游戏的3D效果，WW II G.I全面支持Voodoo 2和目前最高级的D3D显示卡。在战斗方面，WW II G.I与Quake有很大不同，玩家所用的都是当时真实的武器，包括匕首、卡宾枪、手榴弹等，而且在战斗中要象《三角洲特种部队》那样注意寻找掩体，而不是单靠强大的火力取胜，这可以说是WW II G.I最吸引人的地方。另外，WW II G.I还支持8人联网对战，让你可以与朋友一起战斗在诺曼底海滩。

………………………………………………北京 赵效民

魔法与罪恶

由X-COM的制作者Mythos Games设计的《魔法与罪恶》（Magic & Mayhem）是一款画面精美的战略游戏。与以往的战略游戏不同，Magic & Mayhem更为注重战斗。游戏为玩家提供了三大魔法系共65种魔法，20多种怪物，因此战斗场面较为壮观。在战斗中，玩家能否熟练使用魔法是作战取胜的关键。而且，游戏还十分强调的法宝的作用，许多高级魔法需要相应的法宝才能获得，但要想取得更多的法宝就要多杀敌人才行，另外，法宝之间还能相互结合，从而能创造出更多的魔法。为了增加游戏的内涵，Magic & Mayhem还加入了不少冒险与RPG元素，每个主角都有自己的性格和特点，让人觉得很耐玩。从X-COM的表现上，我们就能知道Mythos Games的制作风格与水准，因此Magic & Mayhem是一款值得期待的游戏。

………………………………………………北京 赵效民

星际出击

由GameFX设计，THQ发行的《星际出击》（Sinistar Unleashed）是一款以太空为背景的飞行射击游戏，操作简单，上手容易，你只要消灭眼前的对手即可。其实该游戏是1983推出的Sinistar的后继之作，不少老玩家可能还有印象。SU的情节较为简单，你的最终任务是消灭名为Sinistar的宇宙魔头。在游戏中，你不光要注意战斗，还要随时注意那些足以致命的太空陨石，并在沿途收集水晶来为武器升级和增加装备。SU游戏为玩家提供了6种战机和9种武器，共有29关，其中最后5关为奖励关。SU全面支持3D硬件加速，画面效果绚丽迫人，而且支持馈力摇杆，很值得飞行战斗游戏迷一试。

………………………………………………北京 赵效民

电脑游戏预定发行榜

	游戏名称	出品公司
1999年6月	飞行模拟——中途岛战役（Combat Flight Simulator: Battle For Midway）	Abacus Software
	重装机甲Ⅱ（Heavy Gear Ⅱ）	Activision
	州际'82（Interstate '82）	Activision
	魔法与伤害（Magic & Mayhem）	Bethesda Softworks
	影子公约（ShadowPact）	Blue Byte
	温柔的关怀（Tender Loving Care）	Digital Leisure
	凯恩的遗产——灵魂掠夺者（Legacy Of Kain: Soul Reaver）	Eidos Interactive
	命令与征服Ⅱ——泰伯利安之日（Command & Conquer Ⅱ: Tiberian Sun）	Electronic Arts
	地下城守护者Ⅱ（Dungeon Keeper Ⅱ）	Electronic Arts
	极品飞车Ⅳ——孤注一掷（Need For Speed Ⅳ: High Stakes）	Electronic Arts
	黑石（DarkStone）	Gathering of Developers
	飞！（Fly!）	Gathering of Developers
	横扫千军——王国（Total Annihilation: Kingdoms）	GT Interactive
	猎鹿人Ⅱ 3D——延长的季节（Deer Hunter Ⅱ 3D: Extended Season）	GT Interactive
	战争中人Ⅱ（Man Of War Ⅱ）	GT Interactive
	虚幻——回归那帕里（Unreal: The Return To Na Pali）	GT Interactive
	雅达利街机（Atari Arcade）	Hasbro Interactive
	星际射击——狂热空间马戏场（StarShot: Space Circus Fever）	Infogrames
	流浪者（Outcast）	Infogrames
	超级自行车世界锦标赛Ⅱ（Superbike World Champions Ⅱ）	Intense Entertainment
	天旋地转Ⅲ（Descent Ⅲ）	Interplay
	首脑——犯罪人生（KingPin: Life of Crime）	Interplay
	3D海战——钢铁对抗（3D Naval Battles: Fighting Steel）	Mindscape
	拟真扑克（Real Deal Solitaire）	Mindscape
	机甲战士Ⅲ（MechWarrior Ⅲ）	Microprose
	德拉卡恩——火焰的命令（Drakan: Order Of The Flame）	Psygnosis
	命运之翼（Wings of Destiny）	Psygnosis
	专家撞球（Expert Pool）	Psygnosis
	彩虹6号黄金版（Rainbow 6 Gold）	Red Storm Entertainment
	世嘉拉力锦标赛Ⅱ（Sega Rally Championship Ⅱ）	Sega
	家园（HomeWorld）	Sierra
	奥斯丁力量（Austin Powers: Operation Trivia）	Sierra
	3D终极打猎（3D Hunting Extreme）	Simon & Schuster Interactive
	巫术Ⅷ（Wizardry Ⅷ）	Sir-Tech
	月之暗面黄金版（Dark Side Of The Moon Gold）	Southpeak Interactive
	战争艺术精华篇（Operational Art Of War Elite）	Take 2 Interactive
	魔法门Ⅶ：为了血与荣誉（Might & Magic Ⅶ: For Blood And Honor）	The 3DO Company
	终极8球（Ultimate 8 Ball）	Toy Headquarters （THQ）
	摩那哥大奖赛Ⅱ（Monaco Grand Prix Racing Simulation Ⅱ）	UbiSoft
	影子公司——赴死（Shadow Company: Left For Dead）	UbiSoft
1999年7月	创世纪——升腾（Ultima Ascension）	Electronic Arts
	弥赛亚（Messiah）	Interplay
	纳斯卡赛车3（NASCAR Racing 3）	Sierra
	星际迷航——克林贡学院（Star Trek: Klingon Academy）	MicroProse
	战锤40000——战争仪式（Warhammer 40000: Rites of War）	Strategic Simulations Inc.
	鱼叉4（Harpoon 4）	Strategic Simulations Inc.
	铁血联盟2（Jagged Alliance 2）	Sir-Tech
	隐藏与危险（Hidden and Dangerous）	Talonsoft
1999年8月	永远的毁灭公爵（Duke Nukem Forever）	3D Realms
	Re•Volt	Acclaim
	战争地带2（Battlezone 2）	Activision
	勇敢的心（Braveheart）	Eidos Interactive
	大刀（Daikatana）	Eidos Interactive
	亡魂（Revenant）	Eidos Interactive
	文明Ⅱ——时间的考验（Civilization Ⅱ: Test of Time）	Microprose
	Asheron的呼唤（Asheron's Call）	Microsoft
	七个王国Ⅱ（Seven Kingdoms Ⅱ）	Interactive Magic
	第10行星（The 10th Planet）	Bethesda Softworks
	虚幻锦标赛（Unreal Tournament）	GT Interactive
	飞行无限3（Flight Unlimited 3）	Electronic Arts
	幕府——全面战争（Shogun: Total War）	Electronic Arts
	A-10疣猪（A-10 Warthog）	Jane's
	闪光点（Flashpoint）	Interactive Magic
	莫斯科之路（Road to Moscow）	Interactive Magic
	波斯王子3D版（Prince of Persia 3D）	Red Orb Entertainment
	强力21（Force 21）	Redstorm Entertainment
	加百利骑士3（Gabriel Knight 3）	Sierra On-Line
	马路战争（Road Wars）	Intense Entertainment
	企业家2（Entrepreneur 2）	I-Magic
	愤怒的魔法师2（Rage of Mages 2）	Monolith



超级信封打印程序商业版 3.0

《超级信封打印工具》自1998年3月推出2.0版后，使用人数已过万。商业版（3.0版本）是在广泛征求用户意见的基础上设计完成的，充分满足用户世纪打印信封的各种需求，其主要特点有：Win95风格界面，所见即所得的显示效果；强大检索功能，关键字查询方便快捷；根据输入的关键字自动分类数据；自动删除重复记录；可防止输入重复数据；可根据设置给姓名、称谓等加入空格（使信封更漂亮）；数据库结构任意增减，可根据需要增加、删除项目；批量录入、修改、删除数据功能；数据库记录随意复制、剪切、粘贴、记录校复；邮政编码可以准确打印在信封的红色编码框中；信封设置简单方便，支持鼠标拖动设置位置等等。

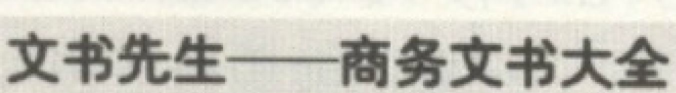
零售价：160元

捕风捉影——多媒体家庭相册制作教程

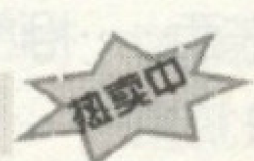
《捕风捉影》双CD光盘，以学做多媒体相册为中心内容。一方面向用户详细讲解制作过程，全面介绍多媒体知识；另一方面帮助用户动手实践，制作出自己的多媒体相册。学做结合，使用户轻松走进多媒体世界。A盘是教学篇，首先介绍什么是多媒体，然后以实际制作过程为序逐一讲解如何输入和进行文字排版；如何将自己的声音录下，并与音乐混合播放；怎样在相册中加入动画及真实的录像资料；如何将所有内容串联起来形成多媒体相册等等。B盘是实战篇，帮助初学者制作出自己的多媒体相册。提供可执行程序，免除用户编程的烦恼；提供多个动画，数十幅高清晰度原始图片和丰富的分层美术设计半成品，用户只需加入自己的照片，便可轻松制作出具有专业画面效果的多媒体相册。



零售价：128元



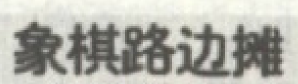
文书先生——商务文书大全



《文书先生——商务文书大全》是为了日益繁多的商务活动中所应用的文书、合同、协议及信函专门开发而成的一套应用软件。其中收录了包括“商业信函”、“公司管理制度”、“市场文书”、“申请文书”、“索赔、诉讼、公证”、“求职与招聘”、“附录”在内的6大类商业应用文书的书写方式及大量范文，为商海中拚搏的商务人士提供了详实的范本，让您信手拈来从容迎战。同时本软件套装行天98反病毒软件完整版及沈码汉字输入法4.0版。



零售价：98元



象棋路边摊



《象棋路边摊》把过去令人怀念的路边摊摆棋破残局的情景，真实地呈现在玩家面前。玩家扮演男主角，使用鼠标在街道点选摊位进入游戏。破棋局的摊位共有18家，分别是消防队、漫画店、公园门口的棋摊、健身房、武术社、诊所、杂货店、庙旁棋摊、庙、咖啡店、面店、赌坊、槟榔摊、花店、泡沫红茶店、香鸡排店、美术社、水果摊等，每个摊位的赔率都不一样，您可到各个难度不同的棋摊破残局，也可以享受听棋的乐趣，更可以找遍棋局来考验电脑的智慧。仔细研究，您会发现本软件真正具有象棋大师的棋力哦！



零售价：78元

钓鱼高手



《钓鱼高手》将刺激、精彩的垂钓经验传送到您的PC机中。当您在河岸散步、趟过浅滩或在船上探测水域时，设法在北美的五大河流中垂钓鲑鱼、鳟鱼和虹鳟鱼。选择干、湿苍蝇，旋转器或从无底的钓鱼箱中选出其它诱饵，这些都是钓鱼者梦寐以求的。具有充分设定好的天气条件和技术级别，为现实生活中鱼的活动方式、迁移形式及孵化时间而选择的“独立河”与“智能鱼”。在全动态画面的环境下，从钓鱼专家那里选择钓鱼绝招，接下来测试您同对手们竞技的水平（可通过Modem、局域网或Internet联线对战）。祝您首战告捷，捧回一条最大的鱼。

零售价：68元

梵太师公司访谈录

FAN TAI SHI GONG SI FANG TAN LU

● **本刊记者**

相信购买了我们今年5、6月配套光盘的朋友已经看到，这两期我们赠送的两个完整版游戏《创龙传》和《神暗世代》都是由一家叫梵太师的台湾公司代理和提供的。也许，国内的朋友对梵太师这个公司还不了解，它是什么样的公司？它的目的是什么？它都做了些什么？前不久，我们对梵太师国际股份有限公司总裁秦惟柄先生进行了采访，了解到梵太师不同寻常的地方。下面就节选一段对话：（**Q：本刊记者 A：秦惟柄先生**）

Q：梵太师这个名字很有意思，也有不少人问过我它的来历，您能不能说一下呢？

A：梵太师这个名字其实是音译的，来自早期的一个英文名称“Fantastic”，由于注册中文在一些国家受限制，所以，我们还有一个英文名叫“CDSOFT”。

Q：做些什么？

A：前期做的主要是把大陆的游戏带到大陆以外的地区，那时，大陆象样一些的游戏几乎都是我们带出去的，大陆的游戏在亚洲的曝光，前一段时间全部是我们做的。由于大陆的渠道不完整，也不健全，所以我们没有做。最近，慢慢地我们跟日本、韩国、台湾、香港的厂商合作，才回过头来建公司，把大陆的渠道建立起来。和原来比较，我们以前在台湾都是交给别人去做的，最近也在台湾开始强烈曝光，重新进入市场，做亚洲渠道的建立者。

Q：就是说，贵公司以前在台湾的工作也没有全力展开？

A：是的。因为我们发现，在亚洲市场最大的缺憾就是所有的软件：娱乐软件、语言教学等等……都没有一个完整的机制在做销售，每个国家或地区的经销商成为独立的小区域，我们一直在等待完善的渠道建立。最近，我们在日本、韩国、中国大陆的动作越来越大。

Q：在我的印象中，台湾的销售渠道是比较完善的，您刚才说台湾的渠道不完善，是指什么呢？

A：日本、韩国、台湾等地区，除了梵太师，目前没有一家公司是全部做销售的。

Q：您是想建立一个大而全的机制，全部细化的工作都由自己来做，那不是和产业分工越来越细的社会趋势背道而驰了吗？你们公司的定位到底在哪里？

A：定位在哪里？这个问题有很多人问过我们。我想，所有软件制作公司最悲哀的就是：花了一年、两年制作的东西卖不出去，或者要卖也只是个小的市场。今天大陆的任何一个制作公司如果只有大陆一个渠道，都很难做下去，台湾、韩国也做不下去。现在，他们把软件交给梵太师之后，也许一个区域的收入很少，可加起来收获就可能很多。因此，梵太师本身的立场就是帮这些制作公司以一个很大的面去回收它所需要的资金，告诉它们市场在哪里，要做什么。在这个单一的立场上，梵太师的定位只在这里，我们不会去设立制作公司。

Q：您是想建立一个亚洲区的行销网络？

A：不是想，我已经建立得差不多了。

Q：您在代理大陆公司作品的时候，总要进行一个挑选，那么挑选的标准是什么呢？

A：在早期的时候，我们是挑选产品。我们将其分为3个阶段：第一就是你已经做好了，我们就拿出去卖；第二个就是你正做到一半，我们教你修好一点；第三个就是，在提企划案的时候我们就提一些意见。实际上，我们在赌大陆的公司，当初没有挑，愿意合作你就来。

Q：那这样风险不是很大吗？

A：风险是正常的，进入任何一个市场都是有风险的。我们愿意拿这个钱去培养一些公司，修正它们的观点。但是运气很不好，有些公司我们还在培养它，它自己先垮掉了，我们蛮痛苦的。

Q：您可不可以介绍一下贵公司在台湾的地位？

A：因为我们忙着在国外建立渠道，所以梵太师原来在台湾的地位非常低！今年，我们准备让台湾的四个发货仓库自己下去经营。就整个市场定位来讲，第一我们让语言教学软件进入市场；第二是我们和微软配合的一些软件进入市场；最后是游戏进入市场；此外，还有其它一些东西……相信不出两年，梵太师在亚洲会是最大的一家。

看了上面的对话，你是否对梵太师有了初步了解呢？他们的目的是建立一个亚洲区的行销网络，我希望他们能够成功，因为，这对广大玩家无疑是有百利而无一害的。

重新认识拼音

——仅就计算机汉字输入而言

Shi Pin Yin Chong Xin Ren Shi Pin Yin Chong Xin Ren Shi Pin Yin Chong Xin Ren Shi Pin Yin

北京 行船 长河

说拼音，历来有两种倾向：其一是把它和中国文字的未来联系在一起，目标远大——好说不好做；其二是把它看做是小学生的科目，初级浅显——没啥了不起。依这两种倾向看待拼音，均不能导出科学、进步的道理。

今天说拼音，应该有些新东西，应该很实际，应该着眼于某一具体问题的探究、解释才有意义，比如说：汉字的计算机输入。

掘井九仞不及泉，何如？

汉字的计算机输入并不是什么新问题。自电脑——这个当代人类文明的象征诞生的那一日起，它就带有明显的西文优先的“文种歧视”。它让我们伤脑筋的头号和长久的问题就是汉字的输入。

面对它，我们有诸多的精英、高手投入了旷日持久的鏖战。曾经风起云涌、群雄争霸。平心而论，确实出现了一些方案实用有效、风行一时、功不可没。但不无遗憾地说，如今风消云散、群雄厌战，问哪一家方案真的令人满意、可以主霸天下的，我们还是摇头。

试问这究竟是为什么？怎么解释这个现象？是我们拿不出好招术，还是我们不好伺候？抑或结局就该如此？

我疑惑，语言是思维的编码，文字是语言的编码，要交流人脑的信息，就必须把编码的编码再次编码吗？我说不清这样是因为我们中国人真象某些人所说的——有高超的应变智慧，还是让洋鬼子洋玩意儿挤兑得没了辙？于西文不存在的问题，却把我们搞得这般辛苦，是不是压根儿在哪一处就不对劲儿呢？

我也疑惑，利用西文字符或数码，扭曲其功能，把成千上万个汉字一一代换，编制同等数量的隐身衣、假面具，这里面能有什么创新与进步可言吗？

我以为，每一位智商正常的中国人都可以成为汉字结构拆分的专家。因为我们要了解自己的汉字并不难。我们有千条万条的道道儿可以发挥。但是，要让我们超越汉字去认识自己的语言就会很难。甚至有些人会说：离开汉字就不存在汉语了。

做为中国人，我们有根深蒂固的汉字情结，把汉字当作认识汉语的唯一依据。它限制了我们思维在某一方面的灵活性。以至于我们不少专家也会忽视或忘记一个最一般意义的真理，那就是：文字是只为语言而存在的，而语言可以相对独立。在语言与文字之间还有一个起决定作用也是唯一物质化的、关键的链条——声音。而声音，特别是人类所能发出的有概念价值的声音，是可以使用多种多样的文字符号来描述的，从声学的原理上分析，它们并没有什么绝对的不可替换性。

这就是为什么全世界在表达语言的方式上，除了我们的汉字之外还有拼音这种更普遍的、为大家采用的东西。语言一旦有了拼音的形式，不同类别的符号系统的转换就会很简单，根本不必要“诸说不一，各自为政”的编码。

既然是这样，中国为什么不可以考虑在具体的方位上把自己的拼音推进一步呢？

道在蝼蚁？道在屡溺？

有人会说：我们早就有了拼音了，而且有科学的、规范的方案，凡上过学的都会。剩下的不过就是怎么实行、啥时候实行的事儿。这样，一下子就把拼音摆上了“多宝格”。你问拼音究竟为何物，谁都会指给你看——那不就在那儿放着吗！

我们是真的有拼音吗？

拼音在西方是为构成文字而存在的。它直接面对语言。语言的首要成分是词汇，词汇体现为字母或字母组合就有了形式、就锁定了声、就能认读、就能引起概念的认同和思维活动——这就是西方文字的根本原理。

但在我们这里，拼音不具备文字的意义。汉字是我们唯一能够认同的文字。在拼音尚不为中国人广泛认知之前，汉字已经存在了数千年。展望未来，我们并不能断言中国某一天必然

地实行拼音的文字。我们整体的民族心态似乎永远也不能演化到适应西式文字的境界。

上述这一基本状况，造就了我们对拼音这一国际普遍的文字方式的中国式理解。我们所能接受、学习、运用的拼音与别人的拼音就远不是一码事。

时下有句“深化认识”的流行语，有理。我们不妨借来一用。

汉字的输入历经了十余年的发展，也面临着深化。万码奔腾不会再来；码编到了穷极你就无码可编。你能说“真理就到老子这为止了”吗？不能。

要深化，就要试着否定一点什么，包括自我，也不妨来一点取长补短。比如说：能不能绕开编码术？能不能不干围着汉字打转转？拼音也是一样，能不能割舍掉关于文字未来的种种有争议的联想？能不能只考虑眼前哪一件事我们能做得更好、更巧、更能解决困难？

我以为，汉字的输入招法已经没有其它的路好走。什么手写、什么拼音，是绝妙的招，但永远不会成为大众惯用的“公交车”。汉字的输入应该上升到一个新层次。

这一层的根本特点在于：输入汉字却不必考虑汉字。方法全在汉字之外。

换句话说，我们可以借用国际共用的拼音原理及丰富的技巧处理汉语本身，即：以精确、巧妙的词汇的拼音反转过来呼叫汉字进而锁定、再现汉字。

在这一过程中，汉字只是最后的目标而不是起始点或参与者。其顺序为：思维（语言）—词汇—声音（音素组合）—字母体现—汉字对应。这样的过程，是一个自然顺畅的过程，无须以西文字符对汉字做任何的转换。它与西文的输入也完全一致，同时也与电脑的设计原则一致。

我以为这才是科学进步的东西。

中国之在海内，秫米之在大仓

面对拼音，国人历来最难克服或极其固执的观念就在于强调“汉语的特殊性和汉字的非常性”。哪怕我们只希望在具体的方位上迈出一小步，而且绝不损害到什么大体，我们也不得不面对这个观念。

我们真的很特殊、很非常吗？

人类语言，无论中西，在声的本质上是完全一致的。因为全人类的口腔结构是一样的，它所能发出的可区分的音素在质与量上也是基本一样的。判别仅仅在于音素的搭配和声变方式。没有中国人不能模仿的外国声，也没有外国人学不会的中国调。

人类文字，无论中西，在形的本质上也是完全一致的。因为无论你是使用笔划的组合，还是通过字母的排列，最终都要可读。只有可读的构形才能与概念准确挂接。没有不落实到声的中国字，也没有不“形态化”的西洋文。

人类语言文字的差异，归根结底只是个形式、外观、习惯的问题，绝非质地、目标不同。

有了上述两条，我们至少在汉字的输入这个问题上，不必太在意什么汉语的特殊性和汉字的非常性。相反，我们可以持一个平和的心态，肯把自己的与别人的放在一个等高线上做比较。

时下，我们每每会听到与国际接轨的话，也少不了走向世界的壮语豪言。试问：怎么接？是你接过去、还是它接过来？中间是陆还是水？至于走，赤手空拳走、还是带着什么走？这些都是有趣的“空口盘诘”。但遇到一件具体的事就不是很有趣了。我们有自己不肯拆的围城、放不下的包袱。

比如当今，我们应当有能力在电脑形成的世界性的信息交换平台上，建立起非汉字的、但与汉字能自由互换的、国际友好的、汉语的西文表达方式。我们没有必要把我们伟大的、特别民族化的汉字这一国粹奉献给世界。汉语要走向世界，在国际现代信息通道上有所施展、作为，就必须有一种与人方便的中间介质或桥梁。令世人畏惧的庞大的汉字系统是不可能支持汉语走向世界的。科学的、以拼音方式描述的汉语可能是汉语走向世界、中文信息与世界接轨的唯一桥梁。

我以为，我们应该有这份“自知”。

同时，这样做又根本不会妨碍我们在可统辖的领域内，继续弘扬我们一切的博大精深。

泥饭涂羔不能食

然而，并不是有了基本认识就能解决全部问题。可能会有接二连三的疑问出现，其中为首的就是对我们的拼音方案的态度。

汉语拼音方案形成已经近半个世纪了。它是

前人约一百年研究智慧之集大成。不可以不敬。但这个世界变化快，许多伟大的真理都会经过实践的检验而变更，那么于方案有所违背就不足惊慌了。何况，在编码的实际操作中，早已有人"暗渡陈仓"把它搞得支离破碎、残缺不全了。

当年方案的制定人或许不会预见到有一天会发生汉字的计算机输入问题，那时，计算机为何物还鲜为人知。所以，具体问题的处理，一定要允许变通。客观地说：现行方案其总体框架是完全没有问题的，但在某些细节上及有关运用说明上，则不足以应付我们目前的需要。

因此，我们就不得不考虑给它扩充一些新内容。我希望有人能认同我的这个看法。并且，我希望有人肯在这方面下一些功夫。这可能比专一地潜心于汉字的拆码更有价值、更有前景，也更高一筹。

知止乎其所不能知

可有人会说，你能有具体一点的东西吗？

1. 关于声标注

声变，是汉语保障记号意义精确的极重要的一环。没有声变不成汉语、遑论汉字。但方案只运用了轻描淡写的四个小符号来标示。为注音识字是绝不成问题的，但对认读记写来说，就缺乏足够的特异性；对电脑的录人而言，则既增加了步骤，也使连贯性受到影响。原本为简便，结果往返回顾令人不堪忍受。

其实"外面的世界很精彩"，拼音造字技巧丰富多样，绝不亚于汉字组合之变化万端。

我以为，我们完全可以把声变这一特征巧妙地揉合进字母的组合中。比如说，给韵母以多样的变拼，给声母少量的替换，少量辅音介人（此类手法，在国际化拼音中不胜枚举）……只要肯这样做，词汇的形态精确，声音锁定的问题就会迎刃而解。也只有这样，我们才会发现：拼音原来别有洞天。

2. 关于词汇意识

正是汉字"聚散自如"的特征，极大地削弱了我们中国人普遍的词汇意识。虽然在口头上，我们本能地不会"大喘气"把词汇断裂开，但在书面上，字与字之间谁与谁更近一些，却常让我们犹豫不定。

明确的词汇意识，是汉语精确拼音的关键一步。由于词汇的明确，才能避免单音节下诸多汉字的争先恐后。由于词汇的明确，才会让语法关系暴露得更加清晰，才便于我们把若干游离的单音字定位在词汇的成分中。

也因此，我们才会看到汉语真实、鲜活的另一面——汉语原来象世界诸多语言一样，有许多出人意料的共通性。同时，单字拼音所造成的种种假象，如同音成分太多，也会冰雪消融。

3. 关于简的误区

求简大概也是人之共性。科学的手段总以简为好，但简不可失度。拼音，在世界各国的语言描述上都不以简为最高境界。

要精确则不能太简。汉语词汇的平均音素含量大约七至八个，这与英、法语言恰好相当，比斯拉夫语言及南亚语言就简短得多。所以字长本不是问题。

现今的拼音输入，一味求简、越演越烈，最后干脆"一指禅"。这就彻底背离了拼音。汉字的输入变成了猜字游戏或查字典的过程，这就彻底打乱了人的正常思索的链条。

简不可强求。快速应当建立在即打即现、无须检索的基础上。

4. 关于准的误区

准，是指给词汇以必要的"形"，也可以说特异化，而不在于严格地记录语音。这是语言为拼音的极微妙的另一面。

任何拼音的文字都不能绝对追求声的准确记录。只追求声准，势必导致国际音标那样的特别工具，绝不会成为语言的拼音。我们的现行拼音也基本上是同类的东西。

世界上越是先进的、高水平的拼音，越是带有拼音手法的多样性、灵活性、复杂性及读写不一致性，绝不是简单地怎么说就一定怎么记。如果是那样，任何语言中都会有大量的词语同形混淆。比如英语中：我和眼睛，看和海，亲爱和鹿等就会发生冲突。虽然，我们此处不是讨论改革文字，但为了汉字的计算机输人，我们的拼音也必须达到这一微妙的层面，才会有实用价值。

5. 关于方言之忧

任何民族，只要不是一个小村庄，就绝不要寄希望有一天语言统一在一个标准上。民族共同语的形成及规模主要取决于人们交往活动的实际需要。正所谓水到渠成。要拼音，照准一个主流

语音就足够了。

喜欢事事大家服从一个准绳是我们这个民族由来已久的习惯。但在语言的统一上，我们却不必强求，也不必成为我们拼音停滞的理由。试看，某些发达国家的都市里，竟同时流行几种大相径庭的民族语言，这我们做何解释呢？我以为，那才是社区文化的一种高境界。

何况，拼音终归仍不过是一串符号，一旦记在了心上，按自己的口音习惯换个念法，根本不是问题。比如同样的英文——SHARP——在中国一般人口上就念成夏普的中国字音。在这一点上，人人都很聪明。

所以，方言不足虑。

6. 关于同音混淆之忧

历来有汉语“同音混淆”之忧，说汉语中同音分量过多，拼音根本没有办法处理。这正是汉字把我们搞晕了。

在音节或词这个层次，全世界任何语言都一样，都必然有大量的同音共用的分量。不然就无法构词。凡是单音节或短音组构词，遇到同音又易造成误会的，在任何语言中都会演化出不同的书写形式。汉字为什么有那么多单位，成因也为此。西文中“绝对同音词”的异化拼写是很平常的事，绝非汉语有什么特别之处。一切先进的语言，一个最起码的要求是：语汇中的同音分量不至于造成过多的误会。汉语不会连这一点都达不到。

说汉语中有同音麻烦，一是混淆了字词的关系，二是对西文不了解，三是把简单的注音混同于词汇意义的拼音了。

认识保守在原地不动，拼音就没有多少可谈的。

7. 关于语法的国际观

中国人有系统的语法分析是很晚、很近的事。就连标点的运用也超不过两百年。语法，其实就是语言的基本零件——词汇的关系规则。不说也存在，说出来只是为了明白。本质意义上讲，全世界一切语言的内在逻辑都是相通的。否则就决不会有和平友好可以追求。

所以我以为，我们中国人没有什么必要强调或热衷于创立自己独特的语法系统。创也不可能。我们只有老老实实地套用人家的说明最为省事。实际上，汉语在它的每一个细节上都可以找到与西文相似的语法对应点，正是汉字表音的局限性和构词的离散性迷乱、掩盖了它们。

我们所主张的词汇的拼音，是严格建立在语法的国际共性上的东西。只有这样，其条理才会清晰，也才能有效地把汉字锁定在各自的词汇成分内。为此我们不得不引入大量的语法、词法的新的说明（例如：性、属、时、状、级……）。

8. 关于语言的现代观

当今的汉语与两百年前已大不一样，与八百年前就更不是一回事了。虽然都可以用汉字描述，不加解释的古文与外语几无差异。

当今我们的汉语，每三五句话里就会出现由西方至日本转化过来的新词汇，甚至连发音都留有痕迹。我认为，发展地讲，千万不要把汉语看成什么自立于国际社会、独立发展的东西。即使在古汉语中我们也不难找到大量的与中亚、南亚乃至罗马古国相互交流的成分。归根结底，只是汉字极大地掩盖了这一内情，也就造成了不少人认为汉语独特的偏执。

全世界实际上没有一种外在于世界独立发展的高级语言。

我们倡导的东西，正是建立在这种现代的、发展的意识上，只为当今进步考虑。至于引经据典考古发现，决非我们所能兼顾。

君子时中庸

可能，我们会有说不尽的这也不行，那也不妥，只是说不出怎么才行、才妥。空谈，也可以延续为“悠久的文明”。

人人都有自己的道理，自己的主张，要说服众人不容易。成败，常不单为道理主张的对错或真伪，还因为什么别的。历史，常把大群大群的智者无情地嘲弄。

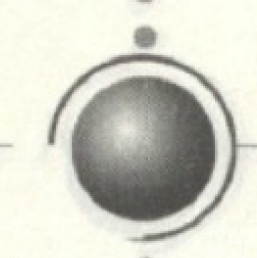
汉字的输入只走过很短的路——不足二十年，可以说我们做得很不错。

但也可以说我们已经搞了很久——十数个春秋，千辛万苦，至今仍处在一个连自己都不满意的水平。

这个世界变化快，中国人奋起直追，自信会在下一世纪为人类多做贡献。科技的、经济的、文化的……其中自然少不了华文信息国际化的参与。那么试问：

怎么办？

只在电脑这个具体的领域里，拼音能不能向前迈一步呢？





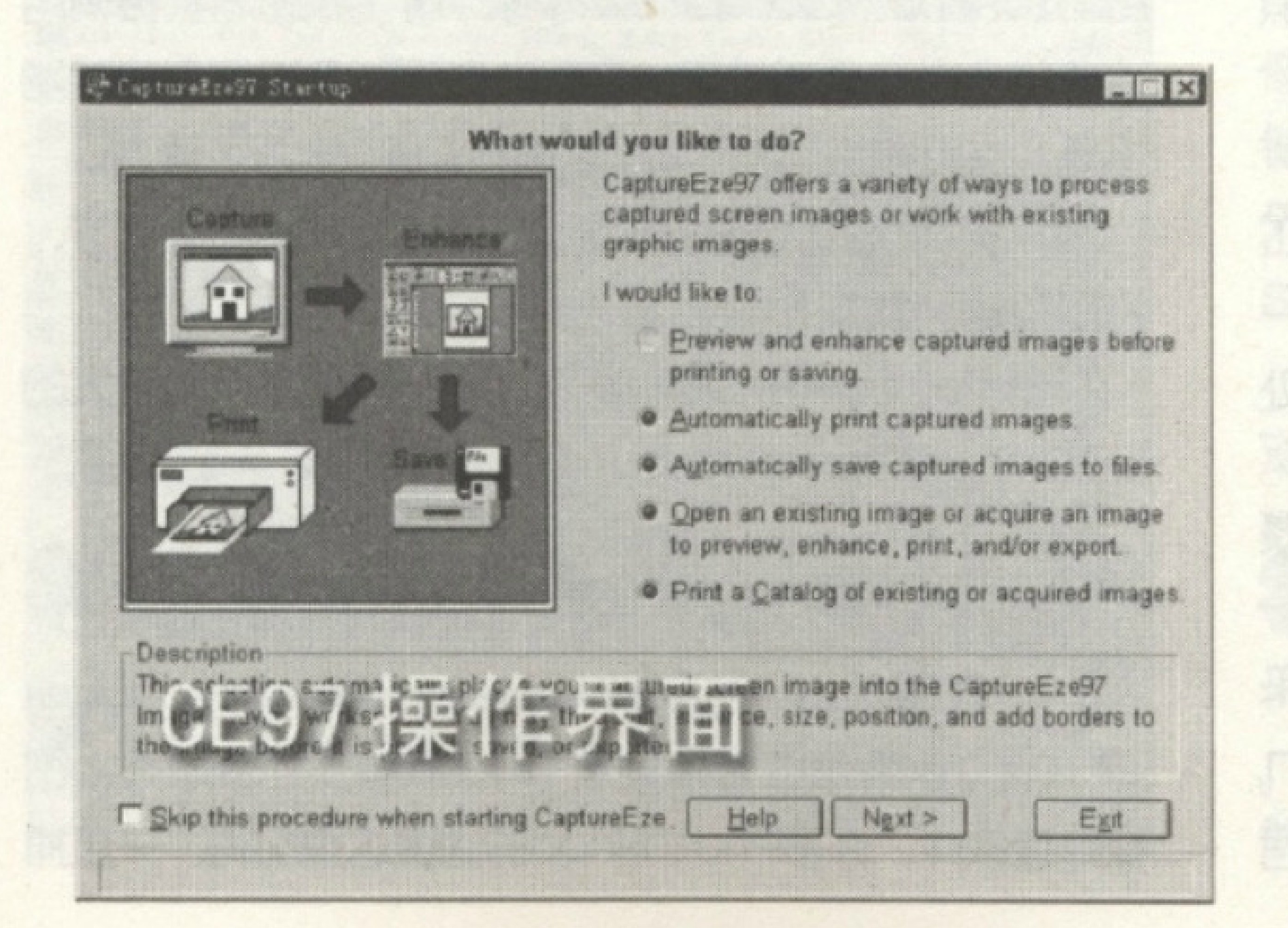
抓图工具大拼盘

北京 庞轩

相信很多朋友在工作时都需要使用一些图形图像，无论是搞科研还是作家、编辑，或是商业应用，都离不开各种各样的图片资料。当然，这些资料可以通过扫描、照相或通过计算机绘制来取得，但灵活运用各种抓图工具来获取图像则不失为一种好办法。现在大家常用的抓图软件有很多种，我在这里选了一些网上常见的抓图软件为大家做一个简单介绍。这里不仅有捕捉单帧图像的软件，还有动态捕捉图像制成动画片断的软件。熟练运用这些软件可以使你的文章和报表更加精彩，制作自己的个性节日卡片，甚至可以制作一个软件的教学示范程序或者一个动画的游戏攻略。好了，闲话休提，我们一个一个来仔细观瞧。

一、CaptureEze97

下载网址：http://www.screencapture.com



CE97操作界面

CaptureEze97（以下简称CE97）是一个捕捉静态图像的软件。运行CE97，开始界面上有说明栏和三个命令按钮，分别是电子邮件支持、打印订购单和继续。

单击继续，如果你用的是试用版，则会出现当前注册信息和使用的天数，再单击[OK]后就到了程序界面了。

CE97提供了多种捕捉屏幕图像的途径和对已存在图像进行修改的工具。在程序界面里，会出现以下五个选项。

1.在打印图片之前预览和调整已捕捉的图片。

2.自动打印捕捉的图片。

3.自动将捕捉的图片保存成文件。

4.打开或从扫描仪、数字相机上获取一个已存在的图像，打印、修改、预览或输出。

5.打印一组图片或从扫描仪、数字相机上获取一组图片。

下面分别解说每一选择后的工作步骤。

1.预览和调整已捕捉的图片。当选这一项后会出现捕捉屏幕功能选择，在这里可以选择捕捉整个屏幕、活动窗口、活动窗口的应用程序区域、一个自动翻滚的国际互联网页、捕捉一个你定义的矩形空间、指定屏幕上的一个物体和全屏DOS状态下的图像捕捉。在这7个选项下面有设置捕捉热键、设定是否捕捉光标、是否隐藏CE的图标、设定连续捕捉次数及每次间隔时间等设置，其中值得特别说明的是：a.捕捉网页。当用PrintScreen键激活时会在应用程序中让你选择要捕捉的窗口，即使这窗口是一篇很长的网页CE也会毫不费力地全部捕捉下来。另外，不只是浏览器可以使用这一功能，资源管理器等窗口均可使用这一功能。选择一个窗口，CE就会把其中的图像，文字等全部捕捉下来，很过瘾的！b.捕捉一个你定义的矩形空间。当你用PrintScreen键激活捕捉功能时，光标会变成一个十字形状，这时你按住左键，会拉出一个矩形空间，可以在任一位置以任意大

小准确捕捉这一矩形空间中的内容。

2.自动打印捕捉的图像。当选择这一功能时，出现三个标签式选择窗，在Image选择窗中设定打印图像尺寸是自定义还是自动打印，打印是居中、靠左还是靠边上，以及页边距尺寸；在Option选择框中设定是否给图像加边框、阴影及它们的颜色属性，并且可以调整图像的明暗度。另外你还可以设置以彩色方式、黑白方式或灰度方式打印和打印份数；在Setup选择窗中可以选择打印机、打印方向和打印纸张大小。在全部设置完成后，按窗口底部的[Next]，即出现捕捉屏幕功能选择，这和前面介绍的完全一样，只是前者捕捉完图片后自动出现编辑工具，而自动打印捕捉图像是在捕捉完图片后自动打印而已。

3.自动保存捕捉的图像。当你选择这一功能并按下[Next]按钮时，程序会出现存储文件对话框，其中有所存文件名称及路径，还有一个功能选择项，让你选择是否在保存捕捉图像前显示文件名称和同意保存、更改或取消保存或不提示任何信息，直接在前一储存文件名后面加"1"保存。在设置完所有选项后按[Next]按钮，又会出现捕捉屏幕功能，选择用法同前面一样，在此不再多谈。

4.打开或从扫描仪、数字相机上获取一个已存在的图像。这相当于一个图像处理软件，可以进行简单的图像修改操作。在File区中可以打开或存储图像；在Printer区中可以打印和设置页面；在Borders区中可以设置边框及阴影的宽度和颜色；在Effect区中可以改变色彩，调节亮度，黑白反转，色彩级数调整，转化成灰度图像，彩色反转，以及在图片上打字；在Size区中可以调整图片大小；在Position区可以调节图像居中和左右边距；在Image区可以旋转图像和对图像进行镜像操作，以及对图像进行剪切。

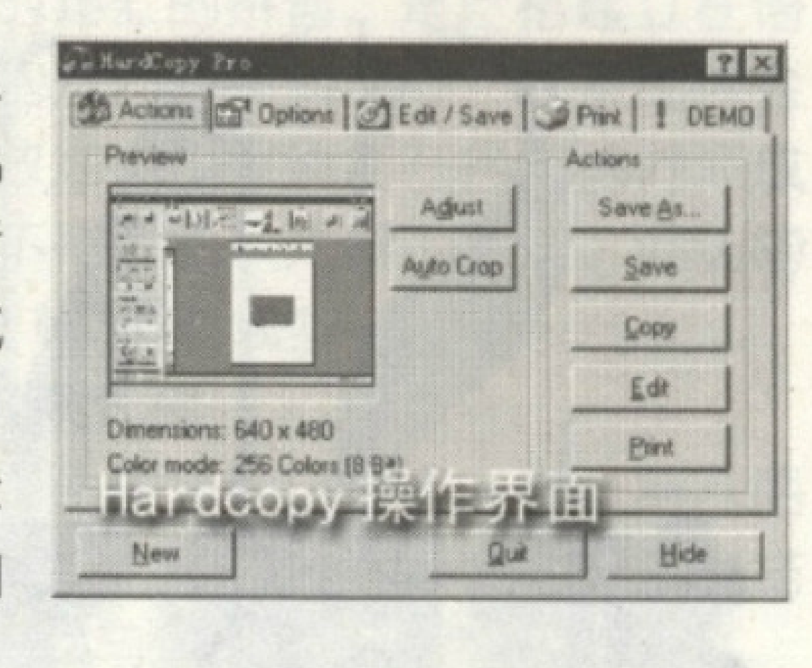
5.打印一组图片或从扫描仪、数字相机上获取一组照片：这个功能简单多了，就是把一组图片打印在一张纸上，你可以选择为每个图片加名称，日期，大小等说明文字。

总的来讲，CaptureEze97是一个很不错的抓图工具，它的功能强大而且简单易懂，每一个功能条都会有一幅说明性的图像和说明文字，很便于掌握，简单的图像处理能提供大部分需要的功能。

二、HardCopy Pro

下载网址：http://www.desksoft.com

一接触这个软件，我就被它的小巧吸引住了，好几个文件才200K的空间，而且功能也很多。运行主程序后出现一个小窗口，又是标签式窗口（这几乎成了当前全球流行样式了），它分成Action、Option、Edit/Save、Print几个项目，下面分别道来。



Hardcopy操作界面

Action：这是一个常用操作命令，包括按快捷键捕获屏幕、保存、拷贝、编辑、打印图像、对图像进行剪切等操作。当你按下快捷键（PrintScreen）时，Action窗口的预览窗口中就会出现你要捕捉的画面。你可以用[Adjust]按钮进行剪切调整，然后存盘或打印。

Option：有许多选项供你选择。例如，在GeneralOption区中可以选择是否自动运行程序，是否在工作中隐藏HardCopy Pro；在Capture区中可以设置捕捉方式，矩形捕捉方式是捕捉你在屏幕上指定范围内的图像，Windows方式是捕捉你指定的窗口，ActiveWind方式是捕捉当前激活的窗口，Screen方式是捕捉整个屏幕；在Hotkey区中可以设置捕捉图像的热键和隐藏激活HardCopy Pro的热键；在DefaultAction区中可以设置捕捉图片命令后的缺省命令，这里有另存为、保存、拷贝、编辑、打印、调整等，当你选择其中一项时，在抓图过程后程序就会紧接着执行你设定的命令；在Default Color Mode区中可以设置缺省颜色级数；在Monitor Size中可设定当前显示器尺寸。

Edit/Save：在这个窗口内可以设置所用的图像编辑软件。这是HardCopy Pro十分有趣的一点，它的体积很小，不提供编辑器，但可以嵌入你常用的编辑器，如Photoshop、CorelDraw等等，可在抓图后直接调用这些软件进行后期加工。在Edit选项下有连续存储功能设置，这里你可以为连续图片储存设置文件名和路径。

Print：在这个窗口中可以设置打印机、打印尺寸、打印位置、页边距等等，十分简单。

HardCopy Pro是Win 95/98/NT下的一个强大的抓图软件，并且小巧可爱，你可以随身携带，到处抓图。

三、Capture Professor

下载网址:http://www.creativesoftworx.com

这个软件怎么看都象是一个简单的Photoshop图像处理软件。许多Photoshop的滤镜这里都有，一旦捕

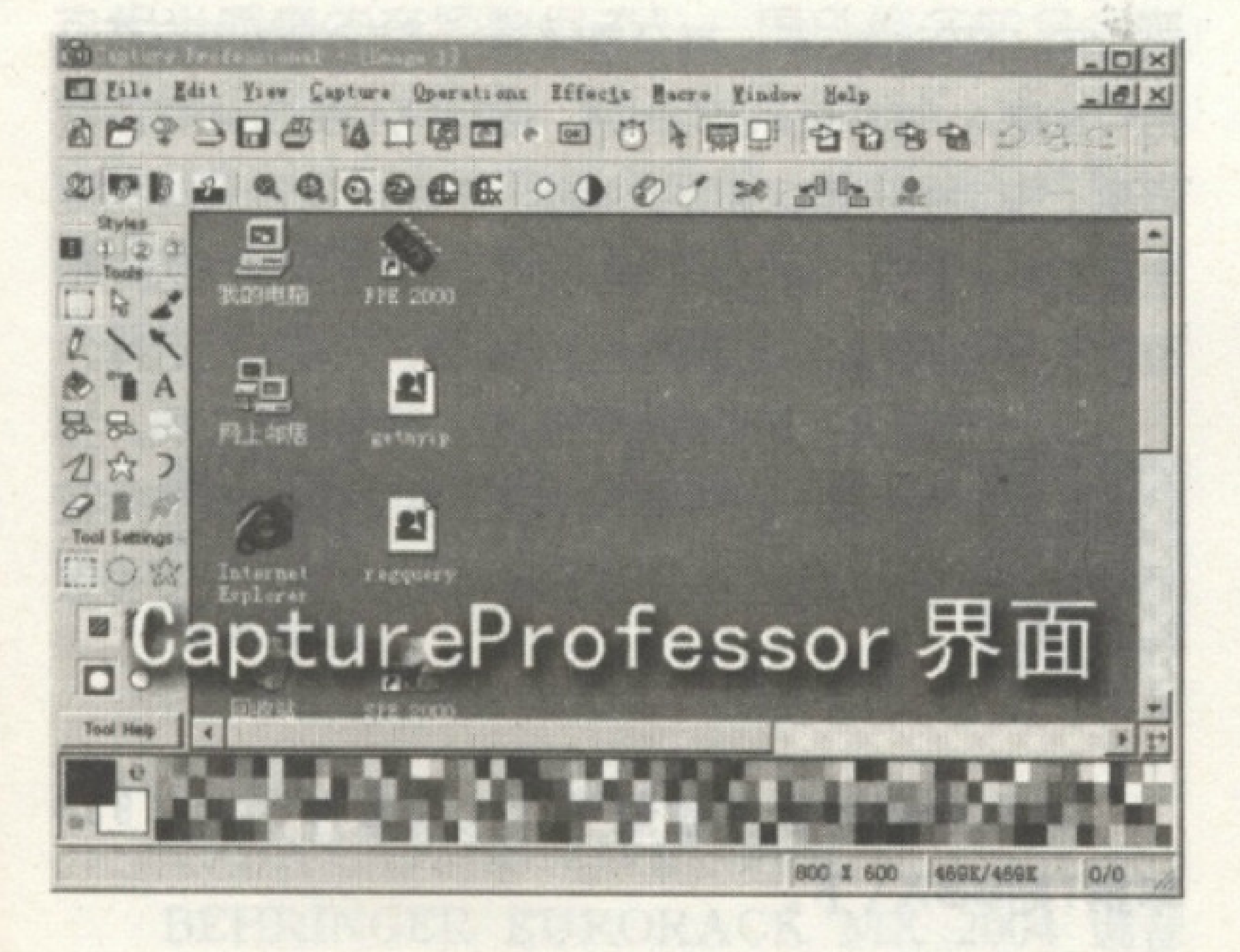


获图片后，左边就出现了一大群绘图工具，下方显示当前调色板，什么选择工具、画笔、吸管、喷笔、橡皮擦等等一应俱全。它不仅编辑图像的功能很强大，抓图功能也是无与伦比的，不但可以进行常规的捕捉活动窗口、图标、桌面、按钮、网页等等，而且还可以捕捉菜单、椭圆区域、多边形区域、指针、多重窗口，怎么样，够厉害吧！下面我们打开软件包看看。还好，这不是一个标签窗口式的软件，而是标准的菜单型视窗。在工作区上部是菜单栏，其中File、Edit、View、Help都是非常熟悉的啦，这里只讲讲Capture和Macro的特色。

点中Capture，会出现许多捕捉视图选项。Capture Professor不象其它抓图软件一样只用一个热键，它把每一种方式都定义了一种快捷键，从上到下，一共是十三种抓图方式，够酷！如果你嫌这样抓图不方便，或是搞不懂，那么请看，最下面还有"Menu Capture Wizard"（菜单抓图向导）、"Capture Wizard"（一般抓图向导）。这两个选项可以让你在一步一步的提示下轻松抓取图片。在Macro菜单中你可以录制一系列操作，记录成一个"宏"，就象一个批处理命令，当你对多个操作对象进行同一操作时非常有用。

在菜单栏下面是工具栏，这里有许多常用工具，如新建、打开、存储、从扫描仪上获取、打印图像、选择各种抓图模式以及选择是否加入时间延迟、是否捕捉鼠标指针、捕捉完直接保存、打印或转到剪贴板上，还有色彩级数转换、图片大小改变、亮度对比度调节、锐化及模糊、剪切、旋转、录制宏等。

当你捕捉完成一幅图像后，整个工作区就变成了一个图像编辑器，在菜单栏上出现Operation和Effect菜单项。Operation主要进行图片边框设定、调色板设定以及图像转换、剪切、翻转、旋转、缩放和层的操作等等。Effect菜单项中主要是一些效果命令，如模糊工具、浮雕工具、锐化工具、色彩及边缘的调整等一系列如Photoshop滤镜一样的工具。在图像工作区的左侧则出现了许多绘图工具，如刷子、吸管、选取工具等。当点取某一工具时，工具条下方会出现更详细的参数选择，任你尽情发挥。



CaptureProfessor 界面

Creativesoftworx公司有Capture LITE和Capture Professor两种抓图软件，而Capture Professor的功能则要强大得多，值得朋友们一试！

四、HyperCam

下载网址：http://www.hyperionics.com

HyperCam实际就是Hyper Camera的缩写，意思是超级摄像机。它可确确实实是一架超级摄像机，能在Win 95/NT下捕捉屏幕影像和声音，并以AVI格式保存。用HyperCam可以轻易做出一个软件的教学示范程序，甚至做出一个动画的游戏攻略。这时你的秘技将不再是难以懂得的蝇头小楷，而是真正过关斩将时的雄姿，把你所有的攻关技巧用HyperCam录下，汇编成一张光盘就能够发表了，怎么样，先来试试看吧？

打开HyperCam，出现了一个小巧的窗口，上部是五个层叠的标签式窗口（又是标签窗口！），底下是六个命令按钮。我们从上面看：

1.Screen Area：屏幕区域选择窗。在这里你可以任意选择你想录下来的屏幕区域，可以是任意一个矩形，也可以是一个窗口，并且可选择当捕捉时是否在捕捉区域周围显示闪烁的框线，捕捉时HyperCam是仍旧打开还是缩成图标，或隐藏起来等。

2.Hot Keys：热键选择窗。在这里选择"开始/停止"、"暂停/继续"或是"捕捉单帧图像"的快捷键，系统默认这几种快捷键分别是F2、F3和F4。另外，在这里还可以设定捕捉移动热键，系统默认Shift+Ctrl+鼠标拖动会移动捕捉区域。

3.AVI File：AVI文件设置窗。这里设置是否每段动画自动追加名字、是否录音、每秒录制帧数、回放帧数、关键帧帧数、AVI文件压缩率、压缩算法等。

4.Sound：声音设置窗。这里设置声音的比特数和采样频率。

5.License：许可证明。这里有一些版权声明和注册信息等等。

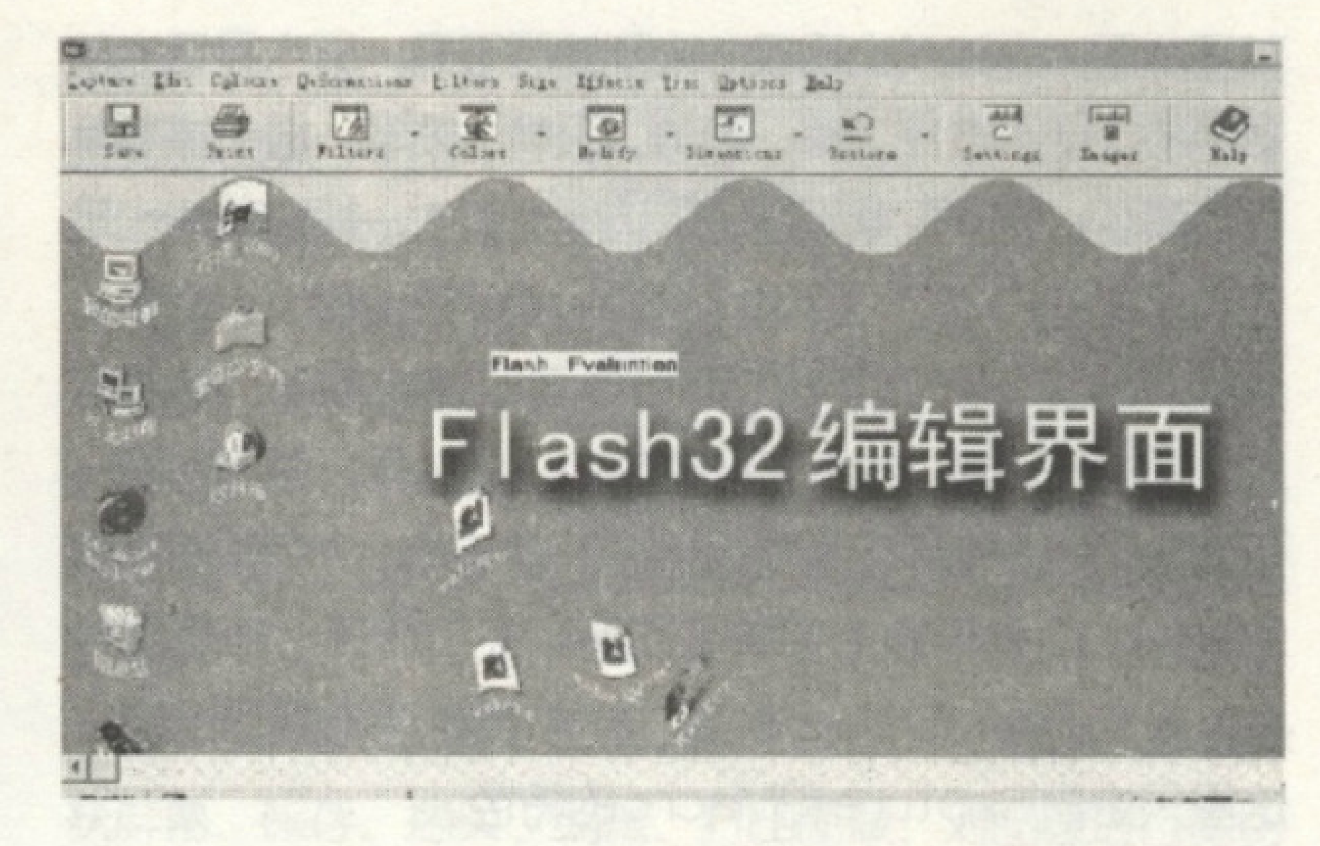
程序底部的六个命令按钮分别是“开始/停止”、“暂停/继续”、“回放”、“设置缺省值”、“帮助”和“退出”，这些都很好理解，一旦按下“开始”，你在屏幕上做的一切都将成为“电影”了。HyperCam的功能强大，在于它可以自由设置捕捉区域，而其它一些动态捕捉软件则只能捕捉全屏图像。另外，HyperCam还有许多命令行参数，这说明它可以编在一个批处理文件里，和其它程序同时运行。例如：“HyperCam -rec -x50 -y50 -w200 -h200 -a tewp.avi”。HyperCam还可以作为一个链接嵌入对象被其它程序所控制。例如Visual Basic，具体方法在说明中有详细介绍，这里就不多讲了。总之，这个才800K的软件让我感到非常非常的满意！

五、Flash 32

下载网址：http://perso.infonie.fr/chass/

这是一个在Win95/98/NT环境下使用的软件，它强大的抓图功能介于Capture Professor和HyperCam之间。为什么这么说呢，因为它不仅有强大的单帧图像捕捉功能，还有动态捕捉屏幕，制成AVI、FLC/FLI、GIF动画或MPG影像文件的能力，另外它的编辑功能和Capture Professor一样非常强大，各种滤镜及修改工具一应俱全，下面看看这个Flash 32到底是个什么样子。

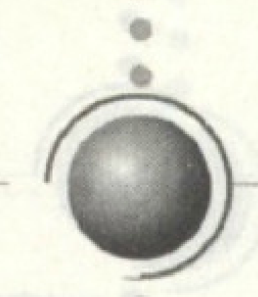
安装完成后，你看不到主程序界面，只是在任务栏中多了一个小小的照相机图标，这就是Flash 32啦，一切工作都从这个小图标开始。现在右击这个小照相机图标就会出现Setting、help、About三项。help和About项不用多讲，在Setting选项中又分为Misc、Animation和Save as三项。Misc选项中设置屏幕捕捉、DOS环境捕捉、热键和其它杂项，一旦你进入到这个设置中，你会觉得Flash 32想得十分周到，各种功能应有尽有。例如是否在关闭时释放剪贴板，是否在存储后显示结果，是否启动Windows时运行Flash 32，以及设置存盘路径等等，各种方式的快捷键都可以在Misc设置中设定。Animation设置中可以设定制成的FLI/FLC、AVI、MPG影像的各种属性，其中MPG还提供四种制式可供选择。Save as：在这里可以设定要保存的图像文件的属性，有BMP、GIF、IFF/ILBM、JPG、MIFF、PDF、PNG/MNG、TGA和TIF九种文件存盘格式，每一种都对应一套极其详细的设置。在完成以上设置后，我们在小照相机图标上点左键，就会出现“捕捉图像”、“建立动画”和“退出”选项，在“捕捉图像”中可以选择是捕捉全屏还是多边形，或是用鼠标选择的窗口，甚至是随手画的区域等等。这里特别说明的是它可以捕捉剪贴板中的图像以及一个程序文件中的图像、图标、光标。在“建立动画”中可以选择是AVI、GIF、FLI/FLC还是MPG，选择其中一个时就会进入动态捕捉状态。当然，我们不一定全靠左键来抓图，这一切都可以用快捷键完成，在前面讲的Misc设置中你可以为任何一个捕捉命令设定快捷键，而且这里还提供键盘上Windows功能键的使用。一旦捕捉了一幅图像后，Flash 32庞大的编辑环境就出现了。它具有各种图像修改工具、滤镜、效果等，这里不再多讲，熟悉Photoshop的人一看就懂。



我个人认为Flash 32集众家所长于一身，并且又提供了自身特有的一些功能。比方说它甚至可以从应用程序文件中抓取图像、图标和光标；它增加了对屏幕上手画的任意区域的捕捉功能；在快捷键中增添了新型键盘上提供的Windows功能键的控制……但是一个功能过于庞大的程序，在某一功能上就可能比不上一些专一功能的软件。比如Flash 32的动态捕捉十分厉害，又可以存成AVI、FLI/FLC及动态GIF，甚至是MPG，但它的效果反而没有只能做AVI的HypreCam好，而且HyperCam可以在屏幕上指定的任意区域动态捕捉，Flash 32则只能捕捉全屏和某一窗口，所以说完美的东西是找不到的。因此希望大家在用抓图软件时要根据自己需要的功能进行选择。

以上我们讲了几种静态和动态的屏幕捕捉工具，当然这只是沧海一粟，还有很多很多优秀的图像捕捉软件在等待我们发掘。希望在不久的将来我能为大家介绍更多更好的软件。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第7期BBX\下。



主流音频压缩格式之比较研究

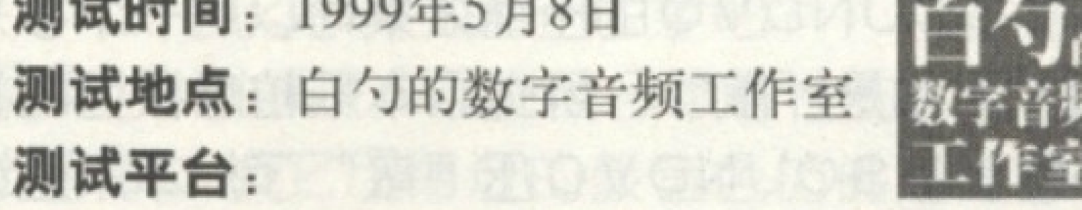
Zhu Liu Yin Pin Ya Suo Ge Shi Zhi Bi Jiao Yan Jiu

RA-100

北京 白勺

嗨！大家好，我是白勺，还记得我吗？就是搞电脑音乐的那个。好久没在《大众软件》上跟大家见面了，最近学业繁忙，为了毕业论文一直在拼命啃些大部头的学术著作，所以这篇文章的标题也带了一些“学术气息”，不知大家习惯否？

不久前我抽空对当前最流行的四种音频压缩格式——MP3、REAL AUDIO、YAMAHA SOUNDVQ和MS AUDIO 4.0做了一次对比测试。起因主要有两个：一是我最近制作了自己的个人主页（http://whitespoon.163.net），放了一些自己的作品（MIDI）在上面，可是不放还好，一放很多朋友就纷纷来“妹儿”表示抗议，说是MIDI这东西太没谱儿，用什么音源听就是什么样，强烈要求我放些能反映作品原貌的东西（WAVE）上去——且不说上载要花多少时间和金钱，GZNET可是只给我提供了20MB的主页空间呀，这就牵涉到一个压缩的问题了；另一个原因是最近微软大张旗鼓地发布了它的最新音频压缩格式MS-AUDIO 4.0（又称Windows Media Technology 4.0、Advanced Streaming Format等等），号称“以MP3个头的一半提供与之相当质量的音频数据流”，国外很多知名多媒体开发工具的开发商，如CAKEWALK，SONIC FOUNDRY也都纷纷宣布支持，不过这个新鲜玩意的性能到底怎么样，我还是准备用自己的耳朵去验证一下。



测试时间：1999年5月8日

测试地点：白勺的数字音频工作室

测试平台：

PⅡ450 128MB RAM IBM 10G 硬盘（IBM DATA 351010） PWIN 98

CREATIVE SB LIVE! 声卡

BEHRINGER EURORACK MX 2004 调音台。

ALESIS RA-100 基准监听功放。

ALESIS MONITOR ONE 基准监听音箱。

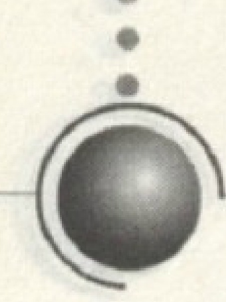
AKG K141 监听耳机。

数字式秒表一只（现跑到五道口商场购得，价值28元人民币）

白勺的耳朵（与生俱来，无价）。

白勺的数字音频工作室

出于实际使用的考虑，我将这次测试分为两档进行：一档是立体声高质模式，适用于音质要求相对较高的音乐压缩，以128Kbps MP3，96Kbps SOUNDVQ，96Kbps REAL AUDIO G2和96Kbps MS-AUDIO作为标准格式，分别对它们的压缩时间、压缩比及主观听感做出评测；另一档是单声道低质模式，适用于音质要求相对较低的网上实时收听。在这一档中，我把所有压



缩软件都设成了20Kbps，以保证在当前最主流的28800bps INTERNET接入速率的情况下可以正常收听。

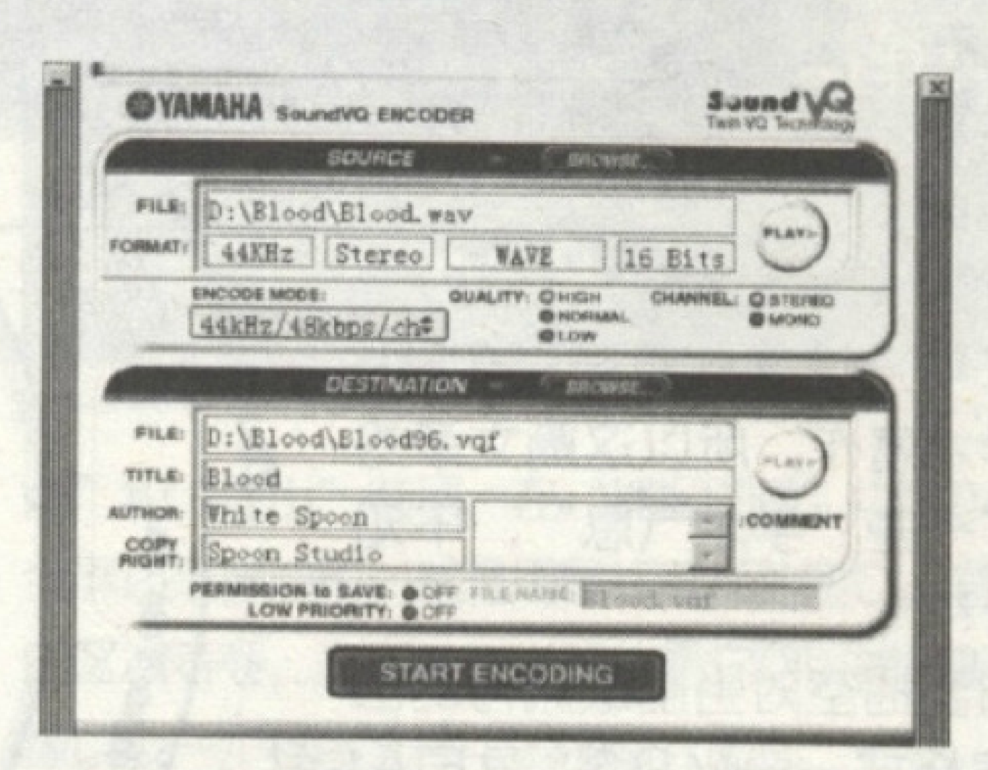
有一点要说明的是，所有关于压缩后音质好坏的评论性语词都是我个人的主观看法，仅供参考。但为了保持主观评价的客观性（这句话好象很矛盾呀），我采用了所谓“盲听测试”的方法：即我不看屏幕，由另一个人任意为我播放经过压缩或未经压缩的乐曲，由我作出判断并评价（很专业吧，嘻嘻）。

供测试用的源文件选择的是我自己为即将发行的国产即时战略游戏《逐鹿中原》制作的一首配乐《浴血》，标准WAV格式，全长3分12秒5、32.3兆。选择这首乐曲的原因是一方面这首乐曲动态较大，很容易暴露出压缩软件的各种缺点；另一方面则是因为我对这首乐曲比较熟悉（还会有人比我更熟悉吗？）。

高质部分

首先上场的是大家已经非常熟悉的MP3，关于MP3的介绍相信大家已经听厌了，我也不想再罗嗦。在这里只强调一点：所谓MP3是MPEG-1 LAYER 3的简写，它所使用的技术是在VCD（MPEG-1）的音频压缩技术上发展出的第三代，而不是MPEG-3，大家可一定要搞清楚哦。

MP3的压缩软件我选择的是.MP3 Producer Pro 2.1，使用1.5优化版的Fraunhofer IIS Mpeg Lyaer3 CODEC（编码解码器）。有一点也要在这里说明，目前有成百上千种的MP3压缩软件，各自使用不同的编码解码方式，虽然压出来的文件都是MP3，也都能正常播放，但是其压缩速度和音质（尤其是音质）可差着十万八千里！.mp3 Producer Pro 2.1 是我用过的MP3压缩软件中最好的一个，虽然速度慢了一点，但是音质绝对没得说。在128Kbps高质模式下，.mp3 Producer Pro 2.1压缩《浴血》共耗时3分04秒，压缩后文件大小为2.93MB。音质基本没有走样，只是整个频响范围稍稍变窄，空间感也略差，感觉上好象把我原来加的“大厅”的混响效果变成了“中厅”——不过也还过得去啦！低频的弹性受到了一





些影响，略显浑浊，一些长尾音的打击乐器的余音也稍稍变短，不过看在11倍的压缩比上，这一切都是可以接受的。

SOUNDVQ是日本YAMAHA公司购买NTT公司的技术开发出来的一种音频压缩格式，矛头直指MP3。主要卖点是压缩比比MP3大，而且音质还比MP3好（YAMAHA自己和它的支持者们都是这样说的）。遗憾的是，YAMAHA一直不肯公开SOUNDVQ的技术细节，所以没有什么第三方厂商支持这种技术。

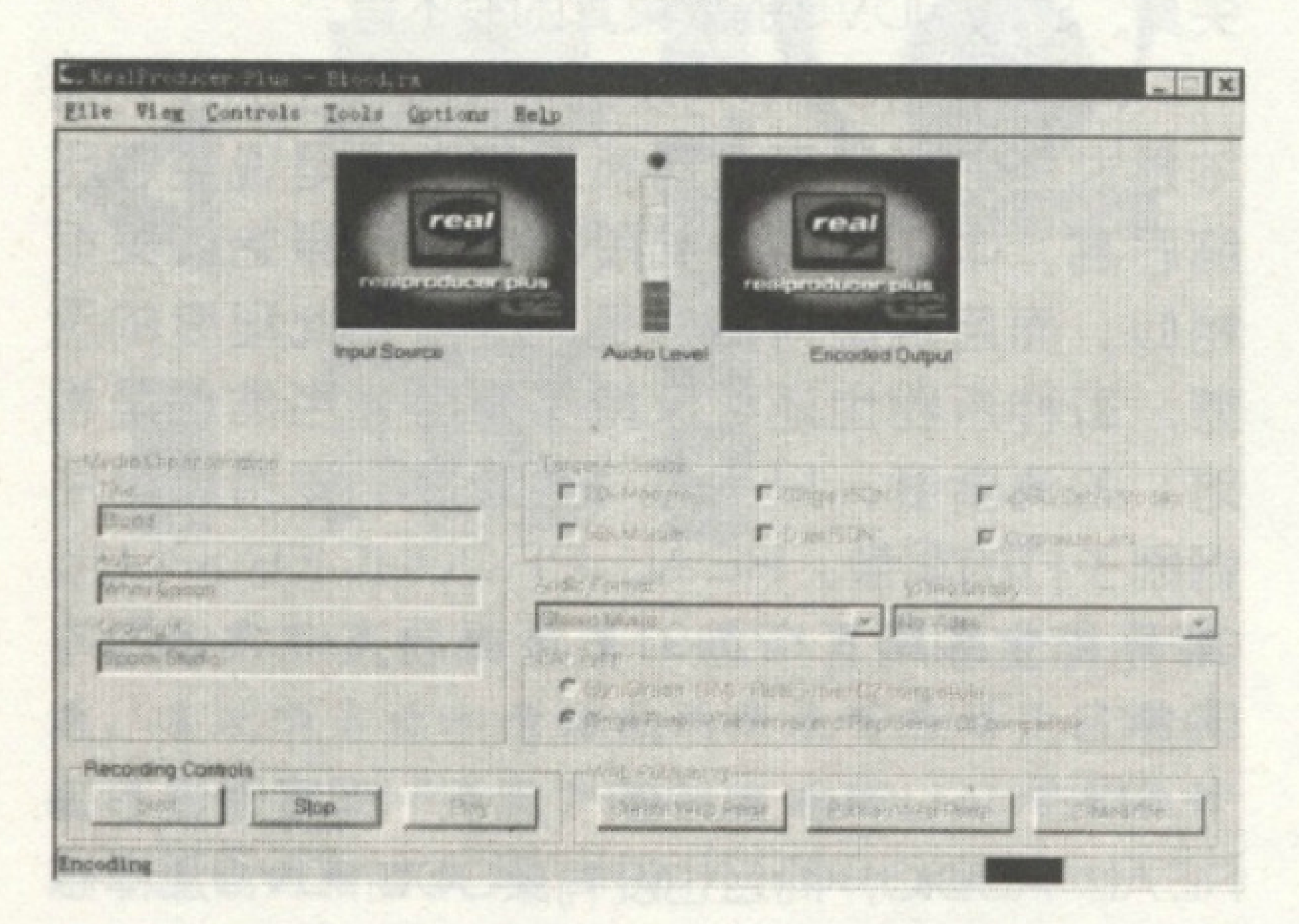
我怀着极大的兴趣下载了SOUNDVQ ENCODER 2.42 Beta 3版及它的播放器，满心期望着它能够在盲听测试中把我拉下马来，谁知……唉！真是期望越大，失望越大。

我将SOUNDVQ的压缩模式设为96Kbps(即每通道48Kbps，这是YAMAHA SOUNDVQ ENCODER所提供的最高模式)，压缩质量选择了高质，压缩整首《浴血》共耗时5分49秒，这是所有压缩软件中最长的。

SOUNDVQ的压缩效果可以用一个字来形容，那就是“散”：所有原本颗粒感极强的打击乐器都被SOUNDVQ压“散”了，本来应该是“嗒嗒”的声音变成了近似于“叭叭”的声音；整体的音响效果也变得比较混浑，原本十分鲜明的层次被压成了平板一块；低频在一定程度上保持了原有的厚重，但贝司声部变得比较“楞”，

大鼓也缺乏弹性……总之，我的感觉是一首乐曲从CD上被以很高的电平值直接转到了普通卡座上，而没有适当地经过压限器（Compressor/Limiter）的处理，所以很多地方可以感觉得到是具有模拟特点的失真，就是说虽然音频失真了，却没有破——但同样令人非常不爽！

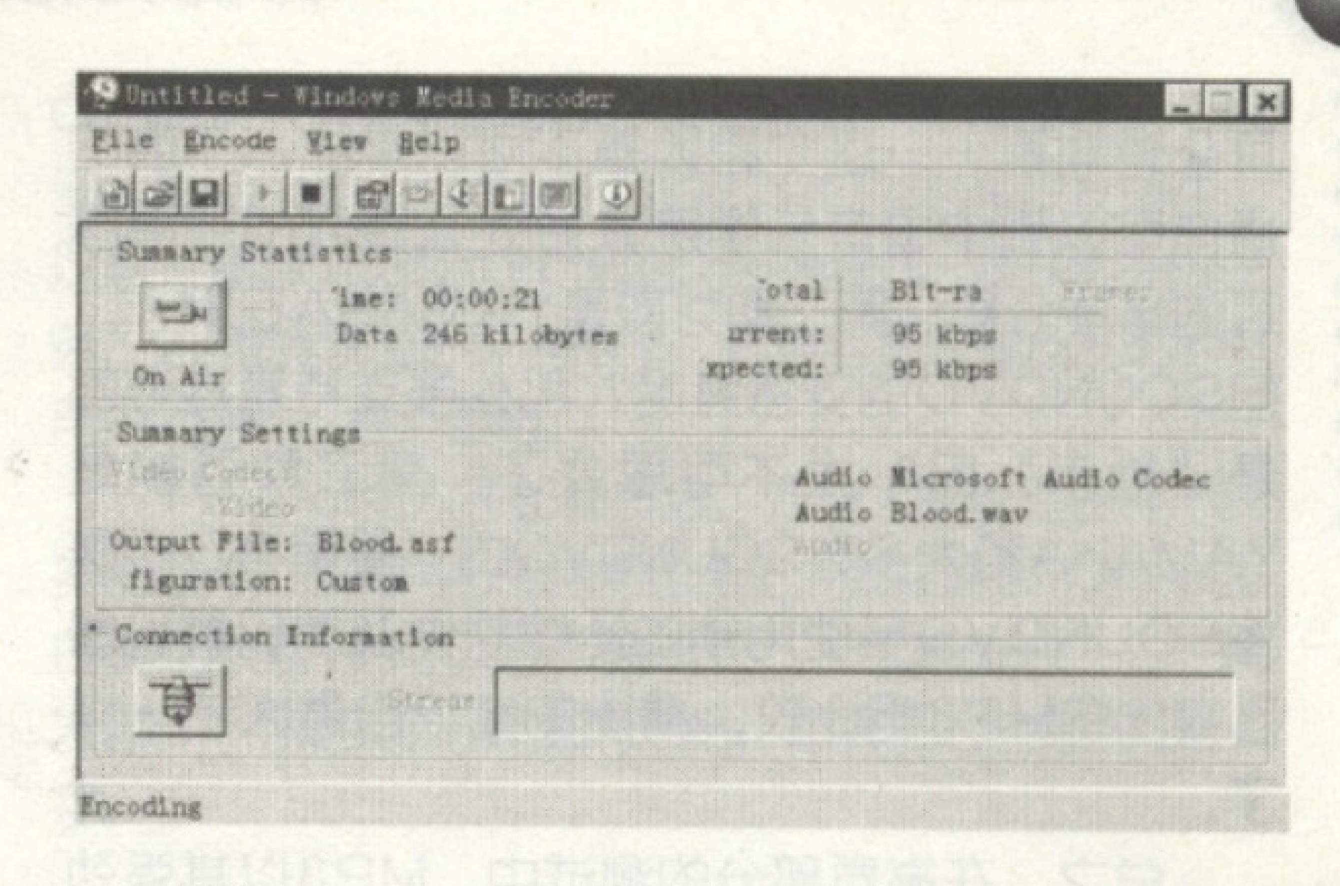
REAL公司是INTERNET实时数字音频流技术的缔造者，它的REAL AUDIO格式已经成为“在线收听”的实际标准。前不久，REAL公司又推出了新一代的REAL G2，在保持原有高压缩比的情况下进一步改善了音质。



REAL AUDIO的压缩软件我使用的是REAL PRODUCER PLUS G2，这个软件功能非常强大，除了支持音频视频各种带宽的压缩外，竟然还支持音频视频的直接录制压缩！也就是说只要电脑足够快，就可以一边放着音乐甚至录像一边就能在电脑上直接录成REAL格式，真是酷毙了！！

REAL PRODUCER PLUS G2在96Kbps带宽下压缩《浴血》用了不到26秒钟，比MP3和SOUNDVQ快了好多倍，压缩后的文件大小是2.25MB。

REAL G2的压缩效果同样可以用一个字来形容，那就是“比SOUNDVQ稍稍差那么一点点”（这……好象不止一个字吧？），在感觉上很象SOUNDVQ，把很多颗粒性的东西都弄得比较散。被它压缩过的鼓音色仿佛通过了一个特别调制过的噪声门效果器，发出一种近似于“嗤嗤”的声音，很象是电鼓。整首乐曲音响的感觉也不太干净，每种乐器的声音都显得比较干涩且有些浑浊。总而言之，与别的压缩



格式相比，REAL的声音一点都不讨我耳朵喜欢。

MS AUDIO 4.0是微软公司针对REAL AUDIO开发的新一代网上流式数字音频压缩技术，但愿在微软发起的强大攻势之下，REAL不要成为第二个NETSCAPE。

压缩MS AUDIO的软件我使用的是MS自己的Windows Media Tools 4.0，这个家伙功能也不弱，支持各种压缩格式，还跟REAL PRODUCER一样支持音视频的实时录制压缩。但它留给我最深刻的印象是其令人难以置信的高速度，压缩整首曲子竟只用了15秒！当软件停止工作时我还以为是这个MS的“背她”版软件又把我弄死机了呢！半天才反应过来原来它已经把活干完了。

MS AUDIO 4.0的效果稍稍优于REAL AUDIO，但显然不及MP3(嘻嘻，微软又说大话了)，这种差别很难用语言精确表达。总的来说，MS AUDIO 4.0在每种乐器的清晰度上表现不太好，一些打击乐器也有相当程度上的发“散”的现象，但在整体效果方面，尤其在音乐的气势上，MS AUDIO 4.0表现得相当出色。由于低频的失真相对较小，音乐也没有象REAL AUDIO那样强烈的干涩和混浊感。

在这一轮测试里，最令我吃惊的是(除了Windows Media Tools那闪电一般的压缩速度外）SOUNDVQ的压缩质量竟然不及MP3。为了公平起见，我也对MP3使用96Kbps高质模式进行了测试，压缩后文件大小为2.19MB。发现虽然其声音品质有比较大的下降，但仍然要优于“体积”基本相同的SOUNDVQ。

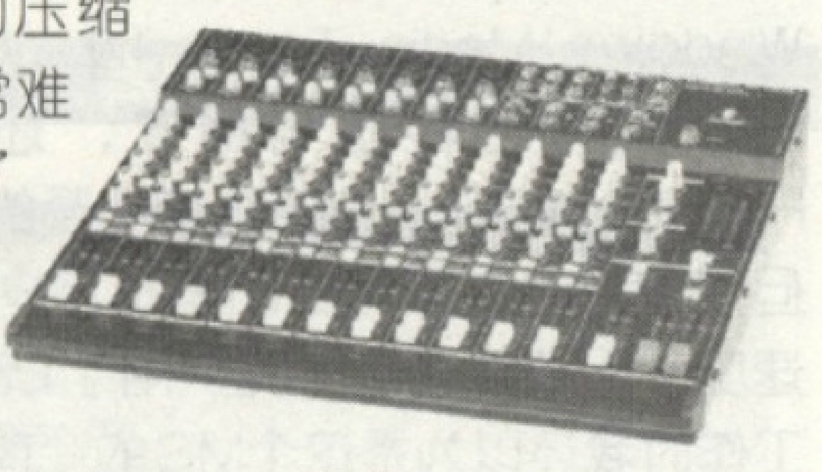
那么，为什么这么多人都说SOUNDVQ好呢？经我分析有三种可能：第一种可能就是我的

耳朵有问题……这个原因基本可以排除，不信的话你可以到中国音乐学院教务处去查我的视唱练耳的修毕分数；第二种可能是YAMAHA在骗人，但SOUNDVQ的支持者呢？那么多支持者难道都是“枪手”吗？太不可思议了！第三种可能是YAMAHA和大多数SOUNDVQ的“爱用者”们是将SOUNDVQ与使用别的压缩软件及编码解码器压缩出的MP3相比较，得出的结论自然大不一样了。

总之，在高质部分的测试中，MP3以其强劲的实力稳踞榜首，SOUNDVQ令人失望地屈居第二，新生力量MS AUDIO 4.0名列第三，而老牌劲旅REAL AUDIO被挤至第四。唉，廉颇老矣，尚能饭否？

低质部分

低质部分的压缩测试搞得我非常难受，听着我花了那么多心血精心制作的音乐被“压”得“血肉模糊”，呜呜呜……真是让我欲哭无泪！



与预料中的情况一样，无论经过哪种软件低质压缩后的音乐都与原始效果相去甚远，但有趣的是每种压缩软件都有自己的显著特征，即使在盲听测试中，也可以很容易地分辨出哪种效果是哪个软件压缩的。

.mp3 Producer Pro 2.1的压缩速度与质量呈明显的反比，使用20Kbps压缩《浴血》只用了26秒，压缩后文件体积为468KB。由于MP3这种压缩算法本来就不是为这种低质音频服务的，其效果可以用四个字来形容(别害怕，这次真的是四个字)：一塌糊涂。

总的来说，所有乐器都失去了色彩，声场被压成了薄薄的一片，高音主奏音色象在尖叫……我只听了一遍就再也没有勇气听下去了。

相对来说，SOUNDVQ的效果就要好得多。你可以非常明显地感觉到SOUNDVQ对压缩后的音频做了十分有效的听感补偿，这可能也是它将这个文件压缩成469KB耗时达1分45秒的原因。经它压缩后的《浴血》从整体上体现了一个“狠”字，而这正是乐曲本身所要表达的。大鼓有力的敲击甚至比原始效果还要夸张，混浊是不可避免的了，但是乐曲仍保持了其原有的气势，在低频十分饱满的情况下，高频的也相当难得地保持了比较小的失真。SOUNDVQ的效果真的很不错。



REAL AUDIO则表现得比较忠于原作。这不是说经它压缩后的音质很好，而是说经它压缩后高、中、低各个频段的比例与原始效果很相似。而且难能可贵的是，经过如此程度的压缩，每种乐器也还都保持了相当（当然也是相对）的清晰度，只不过“通通鼓”变得象是用钢刷子打的军鼓。REAL PRODUCER PLUS G2压缩全曲用了12秒91，压缩后文件大小为为501KB。

MS AUDIO 4.0的“忠实”程度明显不如REAL AUDIO，而且也没有象SOUNDVQ那样做有效的听感补偿，唯一值得骄傲的也就是它的压缩速度：11秒(怎么还比高质压缩慢？！），压缩后的文件大小为497KB。

在这一轮测试中，MP3被首先踢了出去，SOUNDVQ与REAL AUDIO可以说各有所长、难分轩轾，而MS AUDIO只能以其飞快的速度略“逊”一畴了。

后记

这次测试做得非常艰苦，光想想要把一首已经听了上百遍的曲子再以不同的方式听上几十遍就够让人头痛的了，再加上笔者才疏学浅，要我用文字把声音这种我也搞不清楚到底算是具体还是抽象的东西描述出来，真是无异于要了我的小命。我再次声明：一切的评论都只是我个人的看法，我也不知道具不具有“普遍性”，如果您有任何意见，欢迎到“白勺的数字音频工作室”(http://whitespoon.163.net) 坐坐，我会将一些测试音乐的片段上载上去，咱们大家一起来探讨。



广东 蔡旋

也不知是怎么回事，这个月跑来许多播放器，喜欢听音乐和看动画的朋友可有福了，现在我们先来关注一个国产的优秀软件。（所有软件均可在我的网页找到：http://superr.yeah.net）

FoxMail

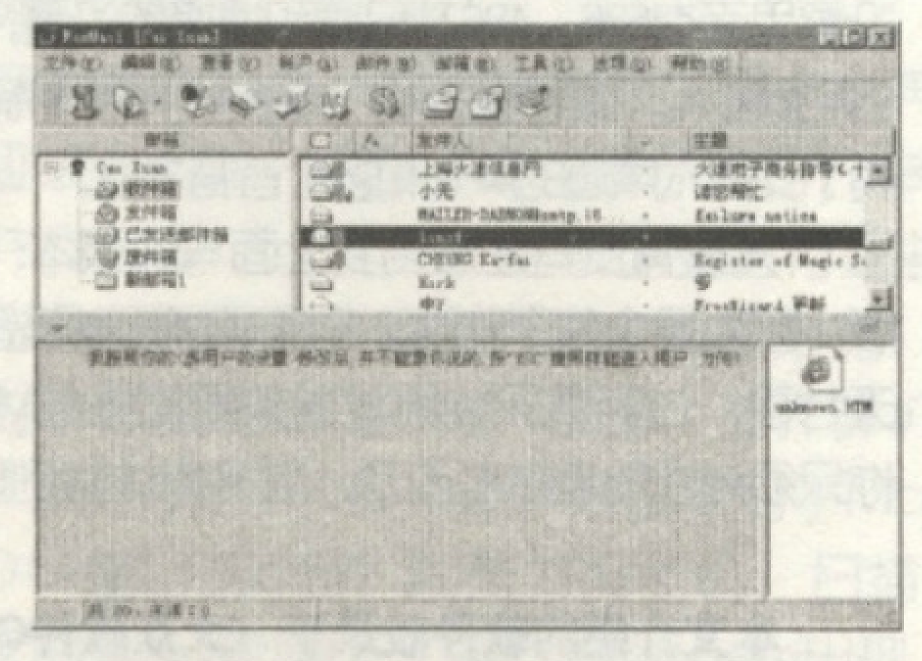
版本：V3.0 Beta

类型：免费

网址：http://www.aerofox.com

评价：多用户、多帐号，适合中国人用的E-mail软件

我观察了一下，身边装有Windows 98且又上网的朋友，都是用系统自带的Outlook来收发E-mail，谁让它的主人是微软呢。虽然Outlook不差，不过我用来用去就是觉得不太顺手，正巧FoxMail有新版本推出了。



FoxMail V3.0支持多用户、多帐户、多POP3。如果你是一家人都上网，那么FoxMail能让你为每个人都建立一个帐号，每个帐号下面还能有多个POP3信箱，不象Outlook一个人要收多个POP3信箱，需要建立多个帐号。而且FoxMail可以同时对多个POP3信箱收发邮件，这意味着你可以同时进行收信与发信操作，更快地完成任务，如果你同时按下F4和F5，还能自动收取及发送所有用户的信件，很方便哟。

FoxMail引入子邮箱概念，方便大家管理各种不同类的信件，你有再多的信件也无妨。我很喜欢FoxMail里的模板功能，你可以对“新邮件”、“回复邮件”、“转发邮件”等定义自己的独特风格，每次写信总能少打好多字。

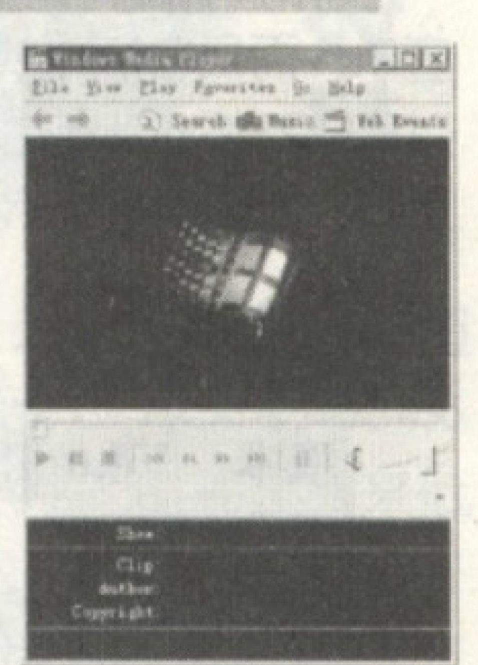
Media Player

版本：V6.02

类型：免费

网址：http://www.microsoft.com

评价：实力强劲但不易用的多媒体播放器



软件开发商们总是认为人们喜欢功能强大的软件，这个由微软制作的Media Player可算是实力强劲的播放器，你一时可能找不到它放不动的格式，与Windows 98中的ActiveMovie和媒体播放器不太象。现在的它可以说就是以前的NetShow，因为可以播放网络上的影像，很可惜，我仍然喜欢用Real Player。

和其它播放器比较起来，它的样子难看死了，你想要的功能都没有，你无法定制自己的曲目列表，每次只能打开一个文件，要是用它来播放MP3，真是很麻烦。值得一提的是新版本中竟然有个Favorites菜单，里面收集了很多和音乐及影片相关的站点。

Real Jukebox

版本：V1.0

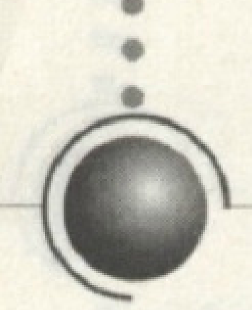
类型：免费

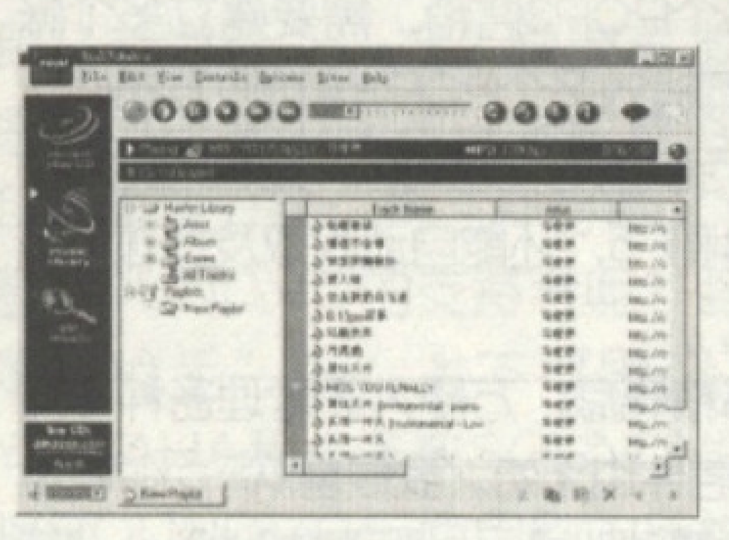
网址：http://www.real.com

评价：集MP3、RMX制作及播放功能于一身的音乐播放软件

Real Jukebox与著名的Real Player同属一家公司出品，RealPlayer主要用于播放网上的声音及影像，而Real Jukebox则是播放本地音乐的，再说得细些，是播放MP3的。

Real Jukebox除了能播放MP3还能放CD及Real Player的rmx格式，支持格式并不多，这方面不如微软





的Media Player，但Real Jukebox在播放方式及其它方面却比Media Player要好。它拥有漂亮的界面，你可轻易地将它的主要功能分为三类：

Record/Play CD：对CD进行录制及播放，录制MP3的速度还算比较快。

Music Libary：音乐列表。Real Jukebox会自动按Artist、Album、Genre来区分播放过的音乐，还能显示出MP3的中文歌名。

Get Music：到网上查找音乐。Real Jukebox与Amazon公司合作，按下Update Now会到网上搜索最新的CD及音乐消息。

Real Jukebox可在播放MP3的同时，用光驱录制音乐，而且音乐格式可以是Real Player的rmx，也可以是MP3格式。不过，它在播放音乐时容易受到外界的影响，使得声音偶尔接不上，怎么有点象RealPlayer？

QuickTime

版本：V4.0 Preview

类型：免费

网址：http://www.apple.com/quicktime

评价：非常漂亮的影像播放软件



QuickTime是Apple公司最新的影像播放软件，现在也可以象Real Player那样，直接播放网上的动画影像。其它方面还支持Flash格式和MP3格式的音乐。Apple公司真不愧是图形界面的创始人，QuickTime4有个非常酷的界面，操作起来很顺手。那个音量调节钮很象收音机的，往上则大声，往下则小声。界面下方的面板是可以变换的，一会是操作按钮，一会又变成收藏夹，只要将你喜欢的动画放在里面，随时都能重放。

我已经到Apple公司的网页上观看过，在线播放的效果很不错，只是速度还是国内用户最大的障碍。注意：由于QuickTime4现在还是个预览版，你下载的只是个安装工具，必须连上Internet才能安装。

豪杰超级MP3

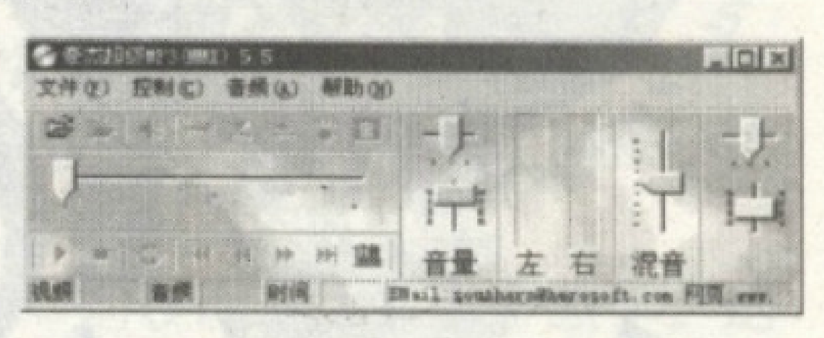
版本：V5.5

类型：免费

网址：http://www.herosoft.com

评价：能放VCD的MP3播放器

豪杰的MP3播放器给我的第一个感觉是：和豪杰超级解霸5.5中的音频解霸5.5很象，除了界面有少许差异外，功能上完全一样。



它的优势在于能播放VCD的音乐，特别是当你想听卡拉OK VCD中的歌曲时，这一功能就显得十分方便了。它的另一个特点是能截取MP3音乐，这些都是其它软件所没有的。我最不满意的是它竟然不能保存最后一次的播放列表，每次启动它后，还要我重新选择一遍文件。

作者承诺会将MP3播放做到和VCD播放一样有趣，未来的豪杰MP3将会做到：低CPU占用率、多界面、多视频、多格式、支持曲目及歌词等等，支持3D NOW！和PIII的SSE，我们就拭目以待吧。

天籁之音

版本：V1.0 六天七夜体验版

类型：共享

网址：http://www.formosoft.com.tw

评价：体验有环绕音效的MP3



天籁之音是个繁体中文版的MP3播放器，在我的电脑上能清楚看到繁体字，用起来毫无困难。它的样子并不差，但还是没有其它漂亮的MP3播放器好看。它内置了大厅、摇滚、重低音等声音增强功能，选项设置里面有586、486及品质和速度的设置，适合任何档次的电脑使用，最奇怪的是它支持多声道环绕音响，当然你得有个支持六声道的声卡和多个音箱才行。

大家有没有注意到我上面写的版本：六天七夜体验版，因为是个共享软件，它的环绕和增强音效功能能用六天七夜，过期就只能用普通效果来播放MP3。但我发现你只须对注册表做些改动，就又能体验到环绕音效了。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第7期BBX\下。

迎接USB外设新时代（上）

YING JIE USB WAI SHE XIN SHI DAI

北京 赵效民

提起USB（Universal Serial Bus，通用串行总线），大家可能都会觉得这是一个古老的话题，在很早以前就有不少文章介绍过它，如今再写似乎有些不合时宜了。不错，自从第一个正式的USB 1.0版技术规格于1996年1月15日发布至今已有3年的时间了，它的确算不上是一个新技术，而且长期以来USB外设都处在一种"半死不活"的状态，并没有给人留下什么深刻的印象。但是，在最近不到一年的时间里USB外设却变得生机盎然，越来越多的外设厂商被吸引并不断为它的发展注入新的动力。种种迹象表明USB将是未来低速外设最有可能采用的标准接口技术，而它以前令人忧虑的前途也由此变得一片光明。

看看当今电脑市场中的外设产品，你就能感觉到USB外设离我们已不再遥远，大家所熟悉的外设目前都已有了USB接口的型号，所以现在再谈论它似乎就有了更现实的意义。毕竟，对于USB到底是什么，USB对我们的意义何在，它又有哪些诱人之处，对于许多读者，尤其是那些刚刚加入PC世界的朋友还都不很清楚，这显然不利于我们迎接USB外设时代的到来。因此，就诞生了今天的这篇文章，就算是给大家热热身吧。

一、USB的由来

为什么要研制USB？这可能是大多数读者所要问的第一个问题，简单地说研制它的起因主要源自一个梦想，那就是低速接口的统一。

看看电脑机箱的后面，请你数数除了显卡、声卡和其它附加卡之外还有几种必要的接口？我想在典型的情况下应该有4种：键盘接口、鼠标接口、串行接口（COM，现在的电脑一般有两个，COM1和COM2）、并行接口（LPT）。之所以要进行这些接口种类的划分，有两个主要的原因，一是外设种类不同，二是外设所需数据传输率（又称传输带宽）不同，键盘与鼠标只是传输键盘码与坐标信息，数据量极小，但由于键盘是必须的输入设备，在计算机内部有固定的通道，因此接口也是固定的，键盘接口不能接鼠标，反之亦然。COM接口则主要用于Modem等低速通信装置，而LPT接口相对高速的传输率（至少是COM接口的8倍）则是为打印机、扫描仪等大数据需求量的外设而设计的，所以很少有使用COM接口的打印机与使用LPT接口的Modem出现，因为前者几乎无用武之地，而后者则白白浪费了宝产

贵的传输带宽。

造成这种繁琐的局面应该归功于早期电脑设计人员"精益求精"的工作态度。它的缺点在外设产品高速发展与普及的今天已变得越来越明显，我想，在接驳PS/2鼠标与PS/2键盘时，如果不看说明即使是高手可能也有出错的时候。而更重要的是，极差的可扩展与资源共享能力给用户带来了越来越多的束缚。比如，你有一台打印机和一台LPT接口的扫描仪（拥有这两种外设的用户已很多了）但只有一个LPT接口时，怎么办？没办法，只能加装一个共享器或再买一张带有LPT接口的I/O卡，但这时计算机上的COM2接口往往是空的。有的用户因此会想，如果能将COM2变成LPT2使用该多好啊，可见这种设计的确是在浪费系统资源的同时又浪费了用户的资源（花钱买共享器或I/O卡，而后者还须占用一个主板上的插槽）。

那么，能不能发明一种通用的接口呢？它能提供足够的传输速率，而且不限制所接外设的种类，只要该外设采用这一接口就可以接驳，然后操作系统与主板控制芯片配合，通过相应的驱动程序加以管理，让它们正常工作。可以说，这就是USB所要达到的目标和对它最简单的定义，而USB的这一大特点也让它逐渐囊括了更多的外设，如书写板和以前要插在声卡上的游戏摇杆、音箱以及麦克风等低数据传输率的设备，因此今后的USB极有可能将除了VGA输出以及其他附加外接端口（如网卡或SCSI等）之外的接口统一为单一类型，到时候，键盘、鼠标、打印机等等外设你就可以插入任意的USB接口而不用担心出现接连错误，相信这也是大家梦寐以求的。

二、USB的发展历程

USB的发展之路是漫长而曲折的。它最早由Intel、微软（Microsoft）、IBM的PC分部、康柏（Compaq）、日本电气（NEC，Nippon Electric Company）、北方电讯（Northern Telecom）与后来被康柏收购的数字设备公司（DEC，Digital Equipment Corporation）7家厂商于1994年提出技术发展方案，是一个以PC厂商为主开发的合作式技术标准，而非AGP、AMR那样是由一家公司主推而独立完成的技术标准。

正式的USB 1.0版技术规格书于1996年1月15日出台，之前曾多次进行修改，在1995年一年里就有三个版本（0.9、0.99与1.0Final Draft）。到了1998年9月23日，又诞生了USB 1.1版技术规格书。但DEC、IBM与北方电讯并没有参与这次的USB 1.1发展计划。USB 1.1相对于USB 1.0的主要不同是，USB集团根据两年多的产品开发经验与教训，修正了1.0版本中的主要错误与容易让人产生误解的部分，据说台湾威盛公司（VIA）在开发支持USB的主板控制芯片组时，曾因对规格书某些语句的不同理解而生产出了与Intel芯片组不能共用同一个USB驱动程序（由微软提供）的产品，最后不得不让微软编写两套驱动程序。这件事在USB集团内部造成了很大的震动，因此有必要对一些含糊其辞的语句做出更明确的解释。另外，在USB 1.1中还改进了一些必要的设计，如增加USB接头、接口的插拔次数，加入遥控唤醒功能（Remote Wake-up），在间断传输模式（Interrupt）中增加了输出功能。由于技术上有难度，而且在USB 1.1中又加入了遥控唤醒功能，所以将USB 1.0中规定的进入休眠（Suspend）状态后USB接口的电流强度从≤500μA提高到≤100mA。目前，USB 1.1已基本得到了业界的认同，今后各厂商也都将按照这一最新的标准生产USB外设。

不过，虽然USB在1996年就正式诞生了，而且主板控制芯片组厂商也都迅速推出了带有USB主控制器（UHC，USB Host Controller）与USB根集线器（URH，USB Root Hub）的南桥芯片，如Intel的82371SB、威盛的VT82C586、矽统（SiS）的SiS 5513C、扬智（ALi）的M1533等等。从这些产品开始，这4家芯片组厂商所生产的南桥芯片都支持USB。另外，一些半导体公司（如OPTi、NS、ITE、CMD等）还研制出了专用的USB控制芯片。但是，USB外设并没有随之出现，流行与普及则更谈不上了。有人可能会问，USB既然有明显的好处，为什么会出现这种不正常的现象呢？

其实，许多好的技术要想流行起来，自身技术的优势是必须的，但非技术的因素往往起到更重要的作用。从总体上讲，USB外设只是在接口上不同，其本身并没有实质的变化。而且，USB所接驳的设备与使用传统接口的同类设备（如键盘、鼠标、打印机）相比，在性能上并没有象ISA

显卡与PCI显卡那样具有显著的差别，所以转产的迫切性并不强，再加上USB外设要使用价格相对较高的USB控制、连接芯片，因此当时的外设厂商对这样一个新兴的产品都持谨慎的态度。可以说这是一个“受传统制约的因素”，若没有一个美好的前景与强有力的刺激，很难让以经济利益为主的厂商动心。另外一点就是操作系统的配合，也可以说是“外围支持的因素”。前文已经讲到，USB接口并不限制你所接驳设备的种类，这些设备的管理将由操作系统与主板控制芯片共同负责。因此，就需要操作系统与主板控制芯片组中的UHC和URH配合，而要做到这一点就必须提供UHC与URH的驱动程序，否则即使接上USB外设也不能用。目前，　只有ALi公司为它的M1543、M1543C南桥芯片单独提供了UHC与URH驱动程序（专用的USB控制芯片也提供驱动程序），其它公司的芯片组则都需要操作系统提供USB驱动。由此可以看出操作系统的支持是USB外设能否流行起来的关键之一。

第一个支持USB的操作系统是什么？不是Windows 95（版本4.00.950），也不是Windows NT 4.0与Windows 95 OSR 2.0（版本4.00.950a），而是97年底推出的Windows 95 OSR 2.1（版本4.00.950b），这就比USB正式发布晚了近两年的时间。但是，Windows 95 OSR 2.1也只是支持基本的USB设备，即人工互动设备（HID, Human Interactive Device），如USB键盘、USB鼠标、USB游戏摇杆等，而对USB扫描仪、USB-Modem、USB打印机、USB便携驱动器（Zip、LS-120）等设备都不能很好地支持，其后推出的Windows 95 OSR 2.5（版本4.00.950c）也是一样。因此，第一个全面支持USB的系统应是1998年6月25日推出的Windows 98，它的上市才意味着USB外设的发展之门被正式打开了。

但是，门虽然打开了，可厂商们不敢进来还是白搭。这时，一个极富传奇色彩的公司勇敢地站了出来，为USB的发展做出了卓越的贡献，但令人深思的是它并不是一家PC厂商（USB主要由PC阵营提出），而是被誉为“反PC斗士”的苹果电脑公司（Apple）。

现在谁也不能否认苹果公司于98年7月推出的iMAC给电脑界所带来的巨大冲击，其全新的工业造型与设计理念，给苹果公司带来了滚滚财源。然而，在挽救苹果的同时，iMAC也从根本上改变了USB外设的命运，完全可以说它就是引发USB外设浪潮的原始动力。iMAC是至今唯一的一种所有外设都使用USB接口的电脑，依仗着iMAC强劲的销售势头，它所采用的USB外设的生产商也随之得到了巨额回报，并吸引了更多的厂商加入到生产USB外设的行列，这可以说就是前文所提到的“美好的前景与强有力的刺激”所产生的效应。随之而来的结果就是，USB外设渐渐地从iMAC向PC市场蔓延，同时USB外设的种类也迅速增多，从最初的USB Zip与USB LS-120便携式磁盘驱动器、USB键盘、USB鼠标，发展到后来的USB扫描仪（如阿克发公司<AGFA>的SnapScan 1212U）、USB打印机（如爱普生公司<EPSON>的Stylus Color 900）、USB-Modem（如Cyber-A公司的InstantCon USB 56K）、USB音箱（如Aletc Lansing公司的ADA70）、USB-MPEG编码器（如Darim公司的MPEGator USB）、USB摇杆（如罗技公司<Logitech>的WingMan Force）以及USB界面的以太网卡（如ATEN公司的UC-10T）等等。另外，一些新推出的电脑外设更是只采用USB接口，如用于计算机保安的用户指纹识别器等。有兴趣具体了解USB外设的读者可以到USB的官方网站上（http://www.usb.org）查阅更详细的资料，其中所列出的USB产品之丰富也许会让你大吃一惊。

在不到一年的时间里，USB外设就已囊括了几乎所有的外设种类，这个速度是相当惊人的。而且，随着USB的逐渐流行，一些数字设备与电脑的连接手段也渐渐加入了USB一项，如方兴未艾的数码照相机等，有的厂商更是开发出了用于两台电脑直接连接的USB电缆，这些都显示出了USB的巨大潜力。

USB外设的迅猛发展，也带动了与USB控制、连接的有关设备的发展，为了能在电脑上连接更多的USB外设，矽统公司于今年3月正式推出了可管理5个USB接口的超级南桥芯片SiS 960（目前的南桥芯片最多只能管理4个），更多的显示器厂商也开始在他们的产品中整合或外挂USB集线器（UH, USB Hub），而专用的UH更是如雨后春笋般大量上市。在一些大牌PC厂商的未来

产品计划中，已能看到用5个USB接口代替原始的PS/2键盘、PS/2鼠标、COM与LPT端口的设计，如果相应的主板与机箱支持到位，那么这种电脑将肯定成为现实。

所有的迹象似乎都已表明，USB开始走向成熟，市场已为它更进一步的发展与流行做好了准备。“今后我们将进入USB外设新时代”也从此不再是一句耸人听闻的宣传。

三、USB技术简介

作为一种全新的数据传输技术，USB采用许多新的设计，如新的接口、新的连接结构与新的数据传输模式等，了解它们将有助我们更好地使用USB外设。

1.USB 的技术规格与特点

前文已经讲到USB是一种低速传输技术，但按照USB集团的发展计划，它今后也将成为一种高速接口，在1996年公布的USB 1.0规格书中它就已定出了三个速度等级：

低速（Low Speed）：数据传输率为10Kbps-100Kbps（相当于0.00122MB/s-0.0122MB/s），主要用于HID设备，包括键盘、鼠标、笔输入装置、游戏控制装置、虚拟现实的外围控制装置以及显示器的设置装置等；

中速（Medium Speed）：数据传输率为500Kbps-10Mbps（相当于0.061MB/s-1.22MB/s），主要用于电话、音频与压缩视频传输，包括ISDN网络设备、用户交换机（PBX，Private Branch eXchange）与音频设备；

高速（High Speed）：数据传输率为25Mbps-500Mbps（相当于3.125MB/s-62.5MB/s），主要用于视频与磁盘设备。

到目前为止，高速USB接口还没有出现，在USB 1.0与USB 1.1中也没有对其做出明确的规定，因此现有的USB技术规格主要是针对中低速产品所制订的标准。在这两个版本的规格书中，都注明了USB传输速率的低限与上限，分别是1.5Mbps（0.1875MB/s）和12Mbps（1.5MB/s）。不过，若只有一个USB外设，那它所能获得的最大带宽只有6Mbps（0.75MB/s），只有在使用多个USB外设时才有可能享受12Mbps的最高速率，这可能是为了保证多设备同时工作的能力而采取的设计，希望大家在使用USB外设时注意这一点。

在外设的连接数量上，USB也取得了重大突破。USB采用7位二进制寻址码，理论上可以管理最多128个USB设备（地址00h-80h），但由于南桥芯片或专用的USB控制芯片中的UHC要占用一个USB地址（即00h），因此它实际可连接的设备数量为127个。在连接时，这些设备可以完全相同，也就是说你可以同时接驳127个鼠标或者键盘……。显然，这种能力是以前所不敢想象的，可却是用户非常欢迎的，电玩爱好者们今后将不用再为如何接驳多个游戏摇杆而犯愁了。不过，事实上由于某种原因（见“USB的缺点”一节），目前USB外设的最高连接数量记录是111个，但这对于一般用户而言已足够了。

USB另一个引人注目的地方就是完善的热插拔（Hot Plugging）与电源管理能力。由于USB采用了全新的设备管理技术，与相应的操作系统配合，使USB外设具有更好的即插即用与即拔即走的能力。对于前者，即使是现在标称为即插即用的设备也不能在开机状态下实现即插即用，它只能在重新开机后生效，而若想在开机的状态下即拔即走就更是不可能了，但USB外设就能做到。在开机状态下，你只要接入USB外设，操作系统就能检测到，装完驱动程序后（若是HID装置，只须安装操作系统自带的驱动程序）就可以使用了（有的USB外设仍须重新启动系统），而且在开机的状态下你也完全可以将接好的USB外设拔除而丝毫不影响系统的运行。等下次再接入时，如果以前已安装了驱动程序，那么操作系统就会自动进行识别与设置。怎么样，以前奢望的如今真的实现了。其实，热插拔并不是一个新玩意，在高级的服务器上，这种设备几年前就有了，最近得到迅猛发展的IEEE 1394传输界面也具备这个能力。而在PC 99规范中所推荐加装的Device Bay装置（一种驱动器外壳），就是采用USB与IEEE 1394接口而实现热插拔的。

USB外设的通用接口再加上热插拔能力，让你完全可以任意插拔、为所欲为而不用担心接错或导致系统死机，因此在用户的具体操作上提供了极大的便利。我想这就是USB最主要的特点，也是它最大的优势所在。

Creative 新产品一览

北京 bit-recluse

有些资历的DIYER一定对Creative这个品牌有着很深的印象。记得前年《大众软件》就刊登过一篇关于Creative当时多媒体产品线的介绍。在那个年代真是很少有能够将多媒体产品做成成套系列的厂商。但到了1998年，号称多媒体之王的Diamond（帝盟）正式进入大陆市场，携其V330、S70等产品大举冲击市场。而主板界的大哥大级厂商华硕公司，也不甘主板界独孤求败的局面，以V3000显卡、34倍速光驱等产品加入到多媒体产品市场的争夺之中。加之去年3D显卡的混乱局面，使得原本平静的多媒体市场顿时大变。

但到今年，回过头来再看看Creative现在主打的产品线，就会惊讶地发现，Creative的多媒体产品所涵盖的领域不仅没有缩小，反而越发扩大了。虽然Creative称雄的声卡领域在不断地被帝盟的A3D声卡所蚕食，显卡市场也在众多台湾厂家的围攻下艰难度日，但是Creative的业绩却并没有大幅度的滑坡，反而随着像PCWorks 4.1 FPS1000、GamePad Cobra等独门利器的推出热销，进而带动整个产品线。可以说在中国国内市场Creative才是名副其实的多媒体之王，至少从产品的丰富程度上可以这么说。

还是别太夸Creative了，免得有人质疑我的公正性。下面还是沿用1997年10月《创新多媒体设备新品一览》的口径，数一数Creative多媒体设备1999年的新一代吧。

一、显示卡

由于3D显卡市场的混乱，Creative已经不再象去年3D Blaster时那样火爆。去年其推出的使用RIVA TNT芯片的Graphics Riva TNT在本文撰写时正在清仓，16MB SDRAM只要800多一点，自然对台湾产的TNT显卡从价格上是个不小的压力。但是很明显，Creative将其高端显卡定位给了RIVA TNT2，就在几天前Graphics Riva TNT2刚刚上市，下一期我争取拿到样卡给大家测试一番，32MB SDRAM显存，目前价格要1800元，性能上自然号称是目前最强的芯片。说到这儿，我倒觉得买显卡就要买大厂商设计生产的。首先，象Creative生产的显卡绝对不会采用公版设计，公版驱动，这使得使用同一种芯片的不同显卡可以产生性能上的差异。当然，我并不是将公版设计一棒打死，但大家可以看到每次评测总是Diamond、Creative这些自己开发设计的厂商能够取得很高的成绩；第二，购买大厂生产的显卡，在今后驱动程序升级上可以省心，就算你不能上网找这些驱动，至少在一些光盘杂志中可以找到。所以我建议大家在购买显卡这样经常升级且价格不菲的部件时，不要图百十块的便宜而购买一些加工型厂商的产品。

另外，Creative还在今年五月底推出了使用S3 Savage4芯片的显卡。目前只有Creative等少数厂家推出了Savage4芯片的显卡，并不是Savage4这块芯片不行，所以

家都不做，而是因为大家都将目光集中在了RIVA TNT2上，再加上Savage 3D的表现不令人满意，所以使用Savage4芯片的显卡目前只有Creative一家。Creative的Savage4板载16MB显存，如果要我对其性能给一个感性评价的话，Savage4要在RIVA TNT之上，基本与ATI的RAGE128芯片相当。但由于其支持S3推广的S3TC纹理压缩技术，使得针对其优化的软件运行表现甚至超过RIVA TNT2，所以非常适合用来处理3D游戏的大量纹理贴图。

二、声卡

以前一提到声卡自然而然就会想到Creative，但由于Diamond极力鼓吹A3D，再加上YAMAHA724芯片极端出色的性价比，使得Creative在去年非常被动，还好其及时推出了环境音效这一杀手锏。环境音效是什么我就不再多说了，总之支持环境音效的SoundBlaster Live!性能非常出色，被许多MIDI制作人奉为继SB 64 GOLD后最棒的声卡。但是SoundBlaster Live!超过千元的价格却并不是每一位热衷音频欣赏的人所能够接受的。于是，Creative推出了SoundBlaster Live Value。其与SoundBlaster Live!的区别就在于省去了I/O扩展卡及高档的镀金接口，而依旧使用EMU10K1芯片，所以一般日常的使用性能丝毫没有减弱，而且其256位的复音，使得MIDI的合成播放效果与WAVE差别并不明显。

总有人问我到底是EAX好，还是A3D强。其实从理论上两者都是音频处理应用接口，只是不同的标准罢了。但在实际使用中就会发现，A3D的游戏效果非常强，而且对于音箱的依赖要比EAX少得多，但用其制作播放MIDI的效果就远远不是EAX的对手，不过EAX只有在三点以上的音频系统中才能发挥，如果要充分表现就需要用至少5个以上的音箱，所以EAX不会比A3D普及，但是A3D的音频效果比EAX还是要低一些。

三、音箱

音箱在EAX及A3D流行之前并不是非常重要的部件，在很长一段时间中音箱处在两点木质基础之上。但是随着各种音效的推出，使得两个音箱不再能满足要求。于是Creative的PCWorks系列音箱成了装机的首选音箱。

Cambridge Sound Works PCWorks FourPoint Surround系统总共包含了4个单点环绕音箱以及一个主动式的低音炮。别以为塑料外壳的音箱性能不及木质音箱，由于这种4.1的环绕系统能够产生比木质音箱更为和谐的环绕系统，使其作为个人电脑音箱效果优于木质音箱。再配合SoundBlaster Live!的环境音效，可以配成效果非常惊人的音响系统。所以用EAX声卡，就一定要用PCWorks 4.1音箱，才能将效果表现得淋漓尽致。

四、手柄

在多媒体界举足轻重的Creative连手柄也重新推出了换代产品。Blaster GamePad Cobra可以算是目前性价比最出色的手柄，从名字可以看出是针对微软的“响尾蛇”的。极酷的外形决不输给游戏机的手柄。而且可以使用数字及模拟两种方式运行，并且有宏定义能力，16键的设计可以非常方便地玩Bleem!。而且其还有USB接口的版本，使得总是被人称为空中楼阁的USB总算有了支持者。最让人兴奋的是其价格仅仅100余元，这让与其性能难分伯仲的微软“响尾蛇”手柄显得是那么的难堪。

五、其它

本来还要写Creative新推出的56k的modem，但是到目前为止我还没有看到样品。而作为多媒体组件中非常重要的光驱我还是省了笔墨没有多说，毕竟DVD的到来还要有些时日。另外，Creative即将推出的mp3随身听已经将名字定下了叫NOMAD。看来Creative的胃口可真不小呀。

网上书香

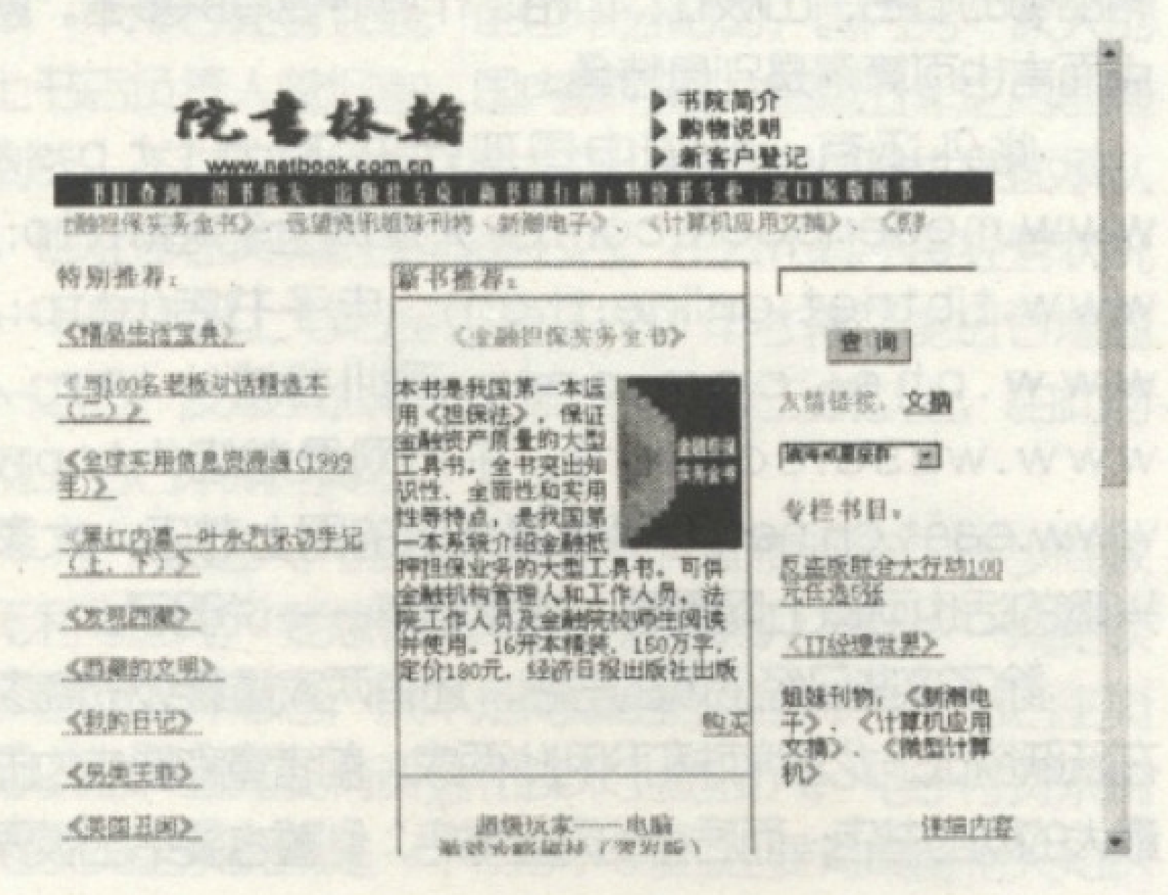


江苏 周金宁

一、泡网吧 读好书

闻丝竹、品香茗、读好书。书迷的行为常不为别人所理解，自得其乐是他们追寻的境界。爱买书、爱藏书是好书客的最大喜好；逛书店、泡书屋则更是他们生活中不可缺少的乐趣。但是寻好书烦，觅新书累，到头来总是会落了个：脑袋充实小腿跑细的下场。想脑袋享福又腿脚不受累，没问题，这里就为你介绍——网上书店，一个久看不买不会尴尬，一个久坐不走不担心打烊，一个刮风下雨不用出门的好地方。

我国网上书店的出现，可以算得上是：婴儿的经历，成人的步伐。国内最早的网上书店："杭州新华书店"正式开张，也不过是一年前的事情。短短一年的时间，到现在就已经有二十多家大小书店在网上开张大吉了，其中还不包括几家即将上网经营的大企业、大书局。网上书店在短时间内能有如此发展，就不能不说一下在网上建书店的优势：一、无须店铺。众所周知，书店往往需要很大的空间，用来摆放陈列书籍，而房租一直是经营者的一块心病，能免去这笔费用当然是求之不得；二、无须众多员工。普通书店不但有很多营业员，兼且需要许多保安，以防"孔乙己"式的人物混水摸鱼，而上网经营则两减，从而降低经营成本；三、书价较低。网上销售免去了从出版社到读者之间繁琐的中间环节，将实惠以图书的低价返还读者，一般情况网上售书价格是普遍书价的70%；四、全天营业。无论读者顾客何时上网，网上书店都会打开大门做生意，在时间上做到了灵活机动。由此可见在网上开书店，其优势不可谓不大。同时一些国外网上书店的发展壮大，也促使国内商家竞相效仿。以网络上最大的书店：亚马孙书店(http://www.amazon.com)为例，其相对固定的在线读者预计为300万人，其中有一半以上的读者都有至少两次以上的在线购书经历，而其在美国西雅图的本部，员工总数尚不足百人，但是1998全年营业额却已达4亿美元，且预计未来几年更会成倍增长。网上书店在国外的蓬勃发展以及国内经营者的竞相加入，都使我们急切地想去接触了解它。这里挑选几个国内较出名的网上书店，向大家介绍一下。



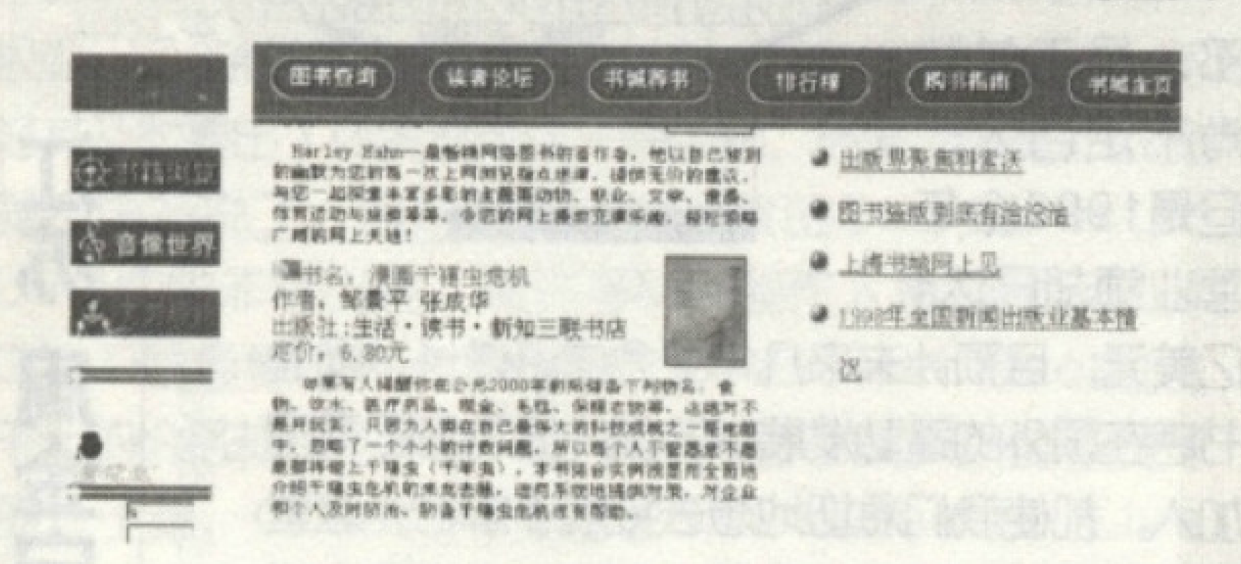
翰林书院(http://www.netbook.com.cn)：是由上百家出版社加盟的网上书店。采用先进的电子付费系统，从而做到了在线即时付费交易。该网上书店以海内外华人为销售对象，涉及的图书领域极广。网页上列有书目查询和新书排行榜，方便查找。只要输入要查找图书的书目、作者、出版社等资料，就可以找到该书。当然资料越多查找起来也就会越准确。普通书店里常见的特价图书，这里也分门别类地列了出来，同时还列出了各特价书的优惠价格，便于你的参考。如果想要接受这些服务，就只须上网页做一个新客户的登记即可。

北京图书大厦网上书店(http://www.bjbb.com.cn)：今年3月9日正式开张。开张初期就造成了新闻及商业轰动，在开业的前10天内卖出了9万元的图书，也算创造了一个新纪录。北京图书大厦网上书店营业至今，一直保持每天2000多人的访问量。该网上书店依靠全国最大的零售书店，以丰富的图书品种，赢得了大量网上书友。北京图书大厦网上书店有中文图书15万册，且每天新增150余种新书，其中包括了全国600家出版社的全部新品。购书方式则以邮政汇款和银行信用卡结算为主。付款后可以选择普通邮寄、特快邮寄、航空邮寄三种运送方式之一运送。具体的查询书目方式与前者相似，这里就不再重复。

贝塔斯曼书友会(http://www.bcc.com.cn)：这

是由德国贝塔斯曼书友会在国内上海市建立的一个分会。其经营方式略有不同。这一家网上书店以会员的形式进行销售，并借此获得相对固定的客户。对于新加入的会员，实行首次购书特别优惠。并且对于加入的会员，贝塔斯曼书友会还定期开展一些活动，如网上购书有奖出游、网上征文比赛等等，十分吸引新客户加入。该书友会也是网上书店当中，经营状况经营模式相对较好的一个，国内不少同行在开张筹备之时，都对它有过参考借鉴。贝塔斯曼书友会除了有邮寄送书外，对于上海市内的书友，还采取直接上门送书的方式，这一点对广大书友而言，可谓是既新颖又便利。

上海书城网上书店（http://www.bookmall.com.cn）：这里建立了国内首套网上安



全支付系统，并已成功启用，从而使电子商务进入了实际操作阶段。成为该书店的免费登记会员之后，即可进行网上查询图书及音像制品。此外网站上还设有专为会员发表言论的读者论坛。也可算是其一大特色。

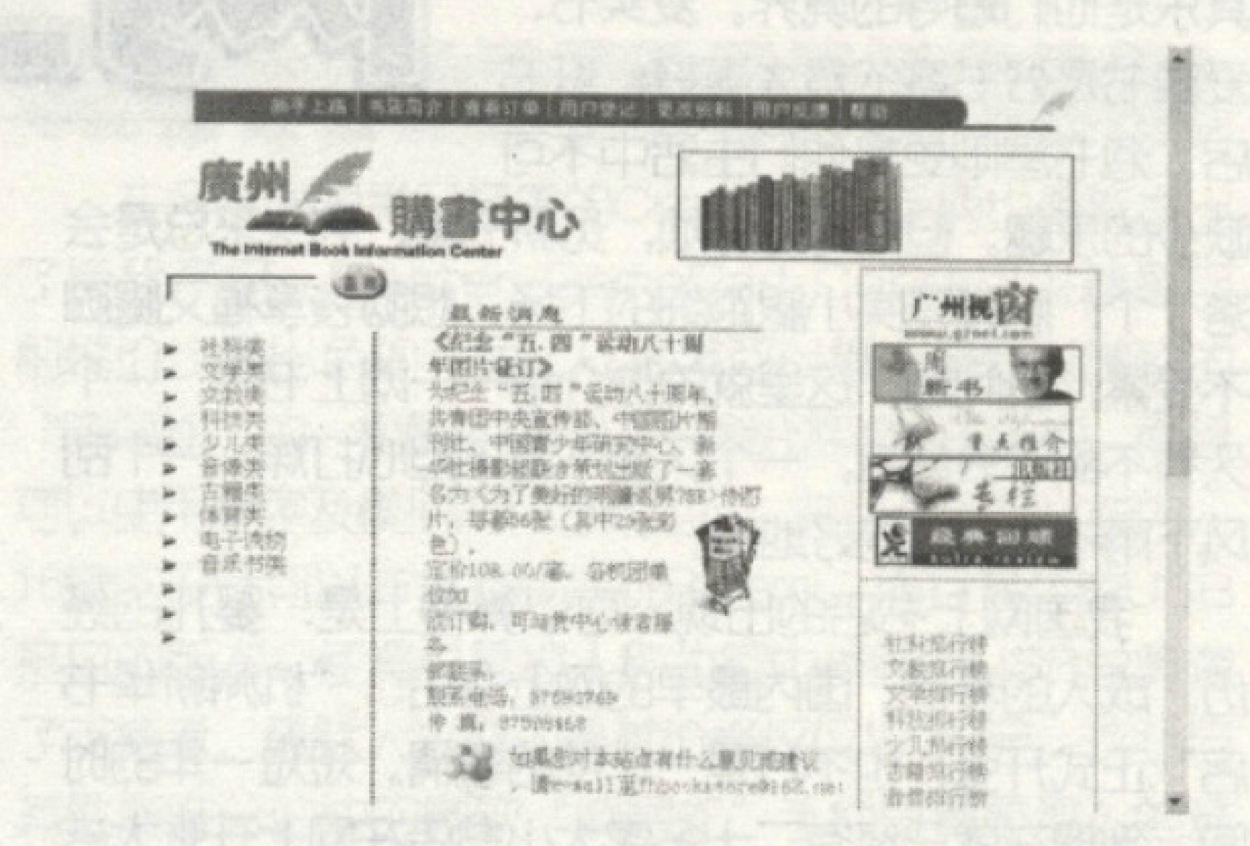
汉林书城（http://www.hanlin.com）：该网页除了有一般网上书店的查询邮购之外，还有一些在线阅读书籍的站点链接。让你可以先在线阅读自己偏爱的书籍，然后再决定是否购买。为读者着想，在这里有了真正的体现。

在线图书（http://www.bj.col.com.cn）：系由中国在线推出，较具特色的栏目如热销书籍排行榜、作家园地、国外大型出版社及网上书店的链接，如亚马逊



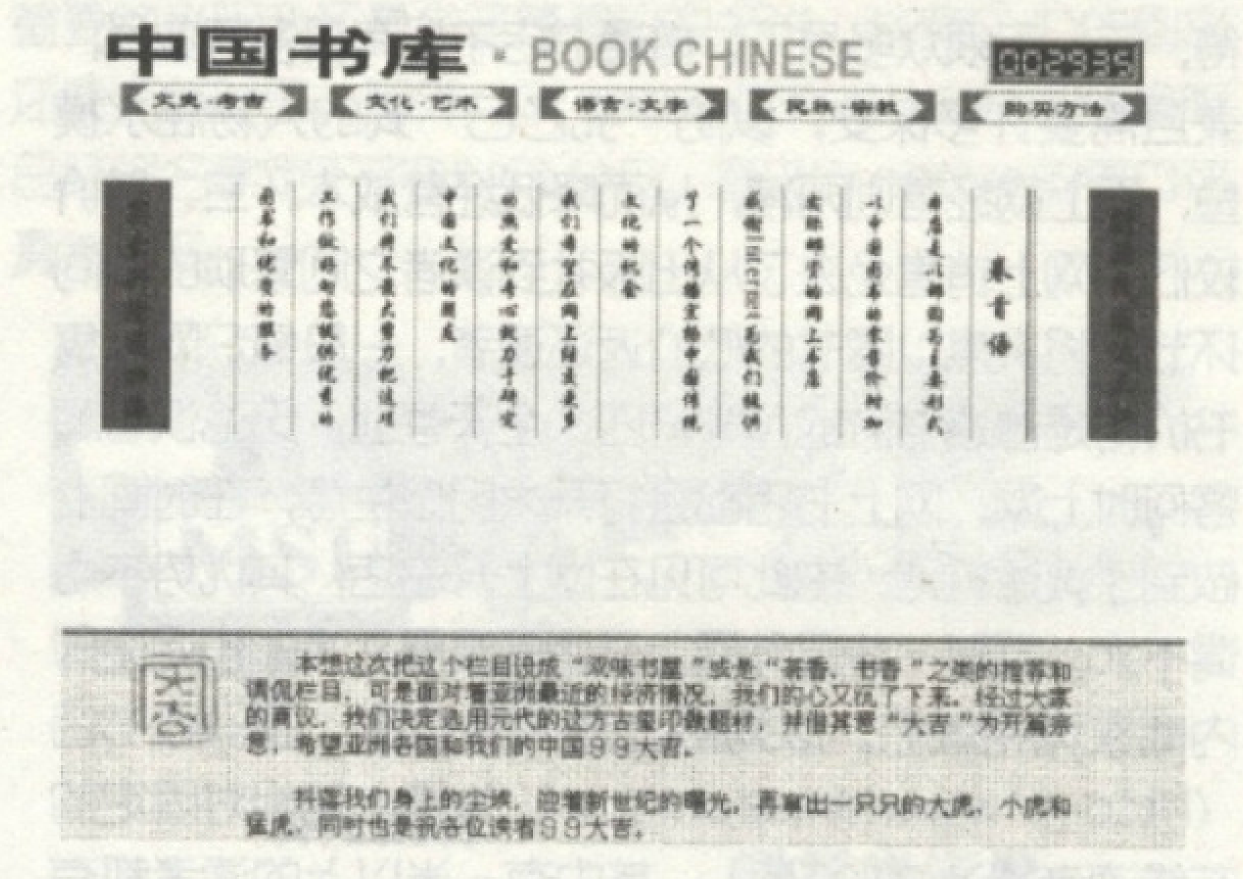
Amazon、barnesandnoble、borders等都是国际上响当当的书界龙头，大家可以去一睹为快。

广州购书中心网上书店（http://bookgznet.com/bookstore）：此站点制作较为简单，仅以



8、9种图书的分类作为查询依据。其书目总共有8万条，利用电子商务技术，提供客户网上电子支付，并可利用信用卡储蓄卡结算购书。有找不到的书目不妨到这里看看，说不定就有特别的惊喜。

中国书库（http://www.bookchinese.com）：这



里不以资料查询的方式，而是以列表的方式列出4大类所有图书的书名、出版社、价格、作者等信息供参考。就这点而言也可算得是别具特色。

此外还有一些如中国现代书店（http://www.modenbook.com）、天津网上书店（http://www.tjbtnet.online.tj.cn）、电子书店（http://www.phei.com.cn）、深圳书城（http://www.wzsc.com.cn）、东方网景书店（http://www.east.cn.net）等等都是不错的网上书店，大家有兴趣的话也可以上网看看，这里就不一一说明了。

除了这些已经上网的书店，还有两家重量级的商家也在跃跃欲试。龙源常殊和科利华两家，前者宣称要成为国内最大的网上书店；而后者的网上书店，则誓言要给出版界带



来一场新的革命。由此可以想象，聚集了众多实力商家的网上书店，其竞争的加剧、服务之完善是可以预期的。

二、前途光明 道路曲折

“投桃报李”曾经是封建社会里君子立身的节操，在当今社会，投入与产出的考量则是商家经营的原则。然而就是这么天经地义的事情，却并不适用网上经营。究其源商家投出了“桃”，而市场报的却不是“李”。

前面向大家介绍了不少的网上书店，可以说各具特色、资料详实，但与经营相关的信息却很不好找。原因也很简单：经营状况相对较好的，不愿被人知道商业机密；经营状况不好的，则更是抱着“家丑不可外扬”的古训，不愿声张，除非真是到了无以为继的地步，否则绝不引起他人注意。即便如此，寻龙不着捡它只鳞片羽却也还不是难事，在此略作剖析。

网上书店的经营，无论在国内亦或是国外都是一块烫手的山芋、刺嘴的海胆。让人近之则惧、弃之不甘。以世界上最出名的亚马逊网上书店为例：其经营业绩虽然使很多同业羡慕不已，但是连年亏损的事实却仍没法改变。1998年全年在网上书店经营上亏空了4000万美元，好在有其它方面的来源，没有雄厚的实力下场一定很惨。又如国内的杭州网上书店虽是拔了上网开书店的头筹，但好景不长，到1998年的夏季就已暂停营业。其老总用“屈指可数”来形容经营业绩，倒也十分贴切。国内另一家大的网上书店负责人曾坦言：国内参与这一领域五年之内都赚不到钱。不过这钱也绝不会白赔，长远利益是大家都承认的。也难怪在美国的亚马逊书店，在公布其不良经营状况——下辖的网上书店至少要在2001年才有可能扭亏增盈——之后，没想到公司的股票反倒大涨二成以上，由此可见网上书店乐观可期。

为什么这人人都说好的东西，却使现实中不少商家都无利可图呢？要想看清问题，就必须从基础——网络谈起。在网上开书店，决不是简单的在网上做一个书店主页就可以的。首先要有资金和技术上的投入，电子付费系统和电子安全系统就是一个例子。同时还要有具备相关知识的工作人员定期维护。在网上开书店牵涉到的领域也不再像传统书店一样，只同顾客及出版商打交道，还需要同银行、邮政等其它行业联手，共同经营。理念上也不能再照搬传统，而是要有创新。由此可见，搞好网上书店所需的准备的确不少。说到底，网上书店能否辉煌，根本上还要取决于国内网络的发展速度。人气旺了才能谈到做生意。但国内目前相对固定的上网用户很少，其中还有相当部分是只收发电子邮件的用户。此外看的人多起来之后，还要刺激他们消费这也是个难题。有些网上书店主页上的计数器，数字早到了7、8位之多，但营业额却很少。这就是商家功夫不深，留不住顾客，问题多数出在对商品的介绍上，介绍过于简单是国内网上书店的通病，一般仅列出书名、价格、出版社和内容简介。这么一点点的说明，对买那些心仪已久的图书而言，倒也勉强可以。但要是想买一无所知的作品，连书的薄厚轻重也会搞不明白，倒不如跑一趟书店抱回一本来。所以加强网页上图书的介绍，是经营者一定要作好的，最好能让买书的人可以提前读读，这样才算是为“上帝”着想。

每一个爱买书的人大都有个嗜好：那就是边往外数钞票边翻看新书，由此可见读书心之迫切。但如果你现在从网上书店买书一本，即便这书是刚上架的新货，等到了你手中也成了打折的旧书，再等你从包裹中拎出来的时候，要么面目全非要么身首异处，实在让人无法忍受。尽管网上书店的经营商家们都在大肆宣传电子交易电子付款的优越性，但是这种优越仅仅是让你的钱更快更及时地上他的帐户，而不是让他的书更好更迅速地上你的书桌。对改善这一状况有些国外网上书店就做得很好，你在他们的网上书店购书之后，他们就会利用其广泛的连锁布局，立即指派距离你最近的一家连锁书店送书上门，当然这里说的只是国外，国内上海好像也有耳闻。但众多国内业者大可以拿来主义，使之洋为中用，搞好网上书店这一点也不能忽略。

固然，等书难是实事，但付钱却也不容易。电子交易系统虽屡次被提及，但购书者使用最多的不是方便的信用卡转帐，不是信用点结算(注：信用点是指由顾客先支付一笔钱购买书店的信用点，以后购书就只扣点不必付费)，而是用顺手的邮局汇款。汇款与前二者比较，很可靠却很麻烦，再者网上使用信用卡总是问题多多，不是不能异地付款，就是不能结算，不同银行间的资金可以自由流动也是有待尽快解决的问题。此外还有观念上的转变，“一手交钱一手交货”的习惯已根深蒂固，改变的确不易，这也在一定程度上影响到网上书店的发展。

综上所述，网上书店经营现状仍不甚喜人，但前景却可以乐观。毕竟一个新事物的发展壮大，总会伴生着痛苦，就像新生婴孩的哭声，是要引起你的注意，而不是让你将他抛弃一样。网上书店也应作如是观。

ISDN完全上网手册

北京 李飞

随着网络技术的发展，网络传输速度一直是网络发展的一个重要问题。DDN虽然可以很好地解决这个问题，但其高昂的费用足以让你瞠出眼珠。兼且不符合日渐流行的SOHO新概念（Small Office Home Office）。就在这时，ISDN脱颖而出，也许你早听说过ISDN，但未必十分了解。它到底是什么？你是否需要它？



一．什么是ISDN

ISDN的英文全称是Integrated Services Digital Network，中文意思就是综合业务数字网。

ISDN的概念是在1972年首次提出的，是以电话综合数字网（IDN）为基础发展而成的通信网，它能提供端到端的数字连接，用来承载包括语音和非语音等多种电信业务。ISDN分为两种：N-ISDN（窄带综合业务数字网）和B-ISDN（宽带综合业务数字网）。一般N-ISDN的传输速率小于2MB/s；B-ISDN传输速率大于2MB/s。由于B-ISDN技术复杂且投资巨大，目前尚不能大量投入使用，而N-ISDN技术已经很成熟，具备了商用化推广的条件。中国电信推出的“一线通”就是N-ISDN。

二．N-ISDN的特点

N-ISDN采用两种标准的用户/网络接口，即基本速率接口（BRI）和基群速率接口（PRI）。BRI接口为2B+D，其中B为64Kbps速率的数字信道，D为16Kbps速率的控制信号信道。PRI又称为一次群速率接口，接口为30B+D或23B+D。因为ISDN是数字网，所以终端与终端间的信道已经完全数字化，信号质量很高。由于ISDN的B信道与D信道分离，所以在一条2B+D的用户线上可以连接8台设备，其中3台设备可同时工作。

三．ISDN接入的优势

ISDN是各种Internet接入方式中的最佳选择之一。与模拟电话相比，ISDN的数字信号传输质量好，线路可靠性高，可同时使用多个终端；而电话传输信号质量受线路质量影响，一次只能使用一个终端。与DDN接入方式相比较，ISDN可按需拨号，比起永久性接入的DDN可以大大节省资金。表1中列出了N-ISDN 2B+D接入与modem接入的速率比较。

表1中的数据为不塞车的理想情况。但事实告诉我们，模拟接入的塞车率比数字接入的塞车率高得多，所以实际应用中，ISDN比模拟电话接入快很多。

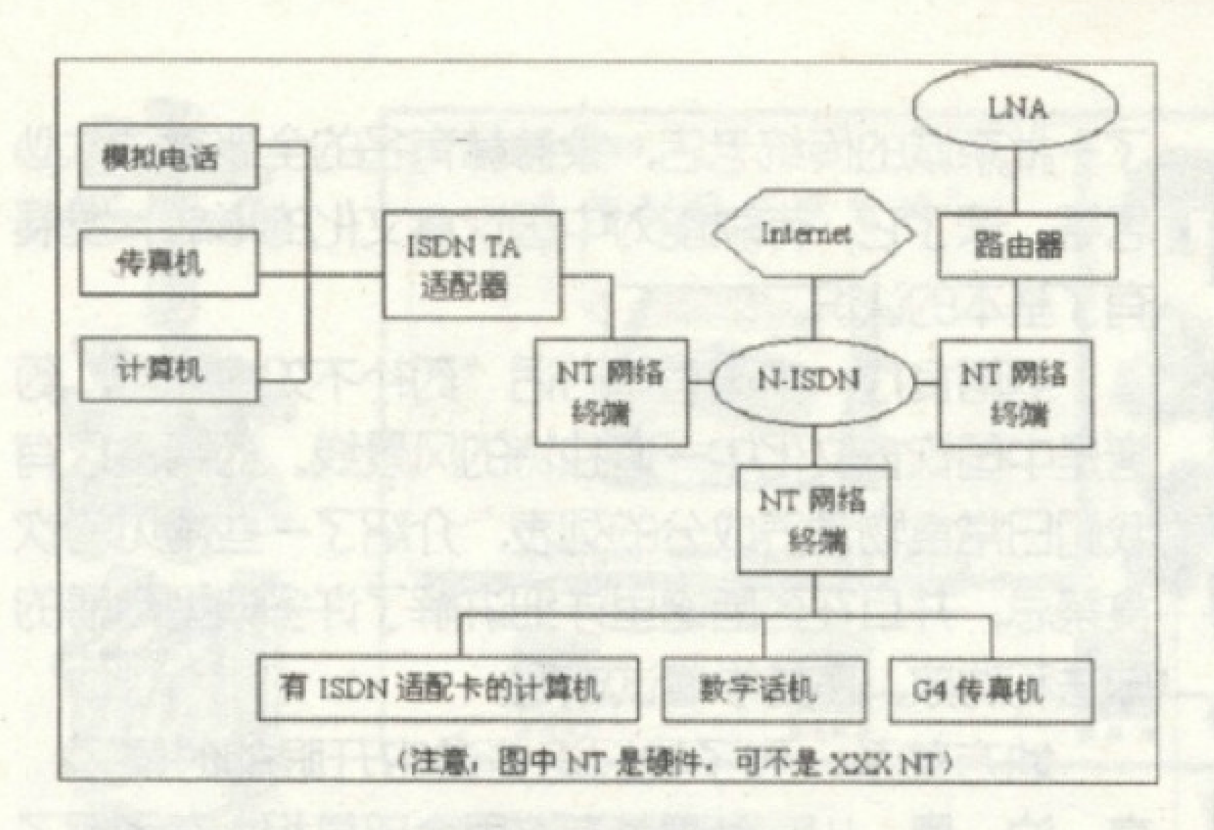
接入设备	50K文件的传输时间	1M文件的传输时间
模拟 28.8Kbps modem	13秒	5分
模拟 33.6Kbps modem	11秒	4分
模拟 56Kbps modem	8秒	3．2分
ISDN 64Kbps	6秒	2分
ISDN 128Kbps	3秒	58秒

表1

四．ISDN的接入

一般情况下，ISDN的接入方式有很多种，（**见图1**）。其中ISDN TA是ISDN接入的重要设备，大致可分为内置和外置两种。

内置的有VAUSCOM（宇硕）、E-TECH（力宜科技）、BIPAC（盛达电业）、德国



（注意，图中 NT 是硬件，可不是 XXX NT）

Teles、实达网上星等，其中德国的Teles综合性能最好，约1030元。宇硕的HN100-ST-DV带一个模拟口，可以接一个听筒，不能接话机，约1000元。其它的内置ISDN适配卡大约800-1000元。

外置ISDN TA分为两个档次：

第一档：2000元以上。

主要有3Com、EICON、Hayes、Teltrevd等几个欧美品牌。其中EICON速度快，易安装，性能稳定，支持呼叫碰撞，约2300元。

第二档：1400-2000元

主要有Teles、宇硕、宏基、实达、E-TECH等几个台湾、新加坡和国内品牌。其中德国Teles使用并口，速度是外置TA中最快的，约1800元。

ISDN内置适配卡与外置TA有很大差别：在使用一个B信道下载软件时，几乎所有的ISDN适配器都能达到7KB/S；当绑定两个B信道时，ISDN内置适配卡能达到14KB/S，而外置TA除Teles外，其它的只能达到11KB/S。这是由于多数外置TA使用串口。串口的数据传输率取决于UART芯片，现在几乎所有的计算机都带16550UART，它的最大数据吞吐率为115Kbps，而ISDN绑定两个B信道时的最大吞吐率是128Kbps，所以，串口是ISDN数据传输的瓶颈。而德国的Teles使用并口，并口的吞吐率大大高于串口，当然Teles可以达到128Kbps的传输率。

五．ISDN的缺点：

世上没有十全十美的东西。ISDN当然也是。当ISDN TA关闭时，它所接出的一切模拟设备都不能用，整条ISDN就与ISDN网断掉了，这可算是ISDN最大的缺点。如果你不惜代价，一天24小时都开着ISDN TA的话，相信都用不了这么久，用TA煎鸡蛋的效果就可以与CPU媲美了；其次，ISDN呼叫modem的效果不好，经常连不上，所以，要想与对方的“猫”点对点连接，还是用原来的“老猫”吧。

六．我的ISDN上网解决方案

我的解决方案(**见图2**)

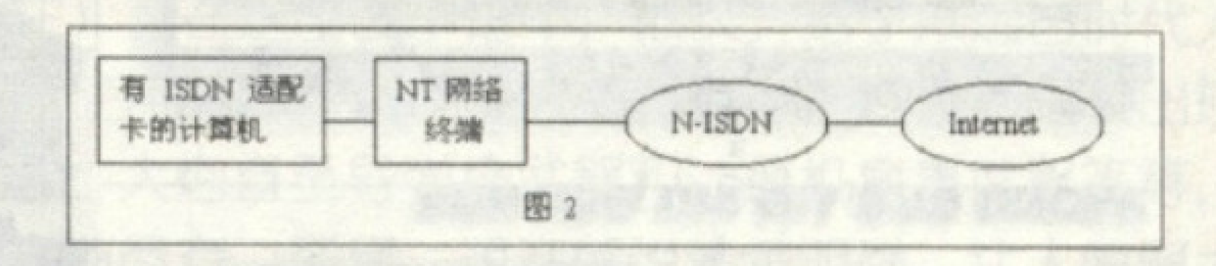


图 2

下面以北京为例，具体说明：

首先，我们要有条ISDN通信电缆。在北京，架条数字的ISDN要1515元，改装模拟电话线为ISDN要515元。现在电信局有规定，已有一条模拟电话线的用户再申请一条新的电话线时，免收初装费。呵呵，想必各位大小网虫家中都有电话吧，那么就去申请一条新的，然后再向ISDN主管部门申请改装这条模拟电话线，235元安装费，515元改装费。至于那个NT网络终端嘛，1000元，电信局白送（有这等好事？）。呵呵，不错吧，现在，你就有一条自己的ISDN了。

其次，你要买个不带模拟口的ISDN适配卡。一般市场上没卖的，可以去当地的ISDN服务部购买。建议买BIPAC的PCI接口的ISDN适配卡，900元。现在你的I D S N 系统就架好了。合计：235+515+900=1650元，一个“好猫”也在千元左右呢。现在你就可以用ISDN拨号了，北京地区支持ISDN的ISP有263（拨号2633）、169、163等等。ISDN的收费是按市话收费，即3.6元/小时，网费去你的ISP交。但这里要注意的是，当你绑定两个B信道时等于占了两条电话线，也就是说，这时的电话费要加倍，即7.2元/小时。建议大家一般情况下，还是用一个B上网，下载时再用2个B吧。

结束语：

ISDN到底适不适合你，还是要看你自己的需要。已上网的朋友，可以考虑更换成ISDN；没有上网的朋友就不要考虑Modem了，装条ISDN用128Kbps在网上驰骋吧。



中国饮食文化

ZHONG GUO YIN SHI WEN HUA

辽宁 杨森

中国是世界文明古国之一，它曾以高度繁荣和发达的物质、精神文明，对人类历史的发展进程产生过深远影响。毛主席曾经说过，中医和中餐是我们的两大国萃。悠久的历史，广阔的疆土，深厚的文化底蕴造就了中国博大精深的饮食文化。但凡来过中国的老外无不为各种各样的美食所倾倒，中国的饮食之丰富多彩在世界上无疑是首屈一指的。不过不要以为在餐馆品尝过川辽粤菜、南北风味就算是领略到中国饮食文化了，这仅仅是皮毛而已。中国的饮食文化有着特定而又丰富的内涵。它既是文化，更是一种艺术。具体而论，它包括食品加工、烹调技艺、食品名称、饮食器具和饮食礼仪、陈设环境等等。所幸的是，今天我们拥有了联想制作的《中国饮食文化》，使我们能彻底了解这一令我们引以为傲的传统文化。

联想集团公司在以《幸福之家》成功地在软件市场站住脚后，这次又精心策划制作了另一张多媒体光盘——《中国饮食文化》。无论在选材、制作、音效合成等方面，《中国饮食文化》都堪称国内多媒体出版界一部难得的优秀作品。它既是热爱中国传统文化之士的收藏品，又是每个家庭日常生活的良师益友。

进入光盘后，伴随着悠扬的古曲，两扇半开的宫廷大门中间，白色的餐桌上，竹盘中点缀着几种精致的小菜令人有清新之感。主界面的背景音乐选择了古曲“春江花月夜”，有力地衬托了传统文化这一主题。让我们先来看看光盘的各个主要部分。

饮食文化：对中国饮食文化形成进行了概述，讲述了一些传统风味是如何形成的小故事，并介绍了一批京城的传统老店，象赫赫有名的全聚德、六必居等。读了它，你就能对中国饮食文化的形成、发展有了基本的认识。

药膳食疗：中国有句俗话“药补不如食补”，药膳是中国饮食文化中一道独特的风景线。药膳食疗有我们日常食物营养成分的列表，介绍了一些常见的饮食禁忌，并且在药膳谱里详细讲解了许多典型药膳的做法和功效，不妨学着试试吧。

地方菜系：到了我们这些馋虫开眼的时候了，京、沪、粤、川、台湾菜在这里全部亮相，在了解了他们的特点后便是一道又一道美食的展示。啊，不能再看了，我好饿呀……

原料分类：按照蔬菜、禽畜、水产、面食、汤等分类，详细讲解了典型食品菜肴的做法，相信只要你能从中学得一点皮毛，就足以在亲朋好友面前以烹饪高手自居了。

烹饪方法：中国的饮食烹饪方法之丰富和复杂是其它国家根本无法比拟的。不过再复杂的菜，也都是从煎、炒、烹、炸、蒸、煮这些基本的烹饪方法开始的，想学做菜的话，就好好看看这些基本家常菜的烹饪方法吧。

实践课堂：看完上面的内容，想必我们再上餐馆时已经驾轻就熟，成为朋友们的好参谋了。不过如果想自己做出来可没那么容易，做菜的学问可大着呢。到实践课堂里看看吧，菜的做法中有名厨现场制作表演的精彩MOV。海鲜选择、原料处理、刀功练习、炒菜窍门、餐盘装饰，只有一一学好才能成为真正的烹饪大师。

本光盘的成功之处体现在它的两大特色上：古色古香的背景音乐与传统美食相得益彰，让读者真正成为中国传统文化的享受者；可以放大的菜肴图片可谓精彩绝伦，让每个读者都不禁垂涎欲滴，当然也包括我啦，看了这么多大菜，肚子又咕咕叫喽！



牛津剑桥发明百科

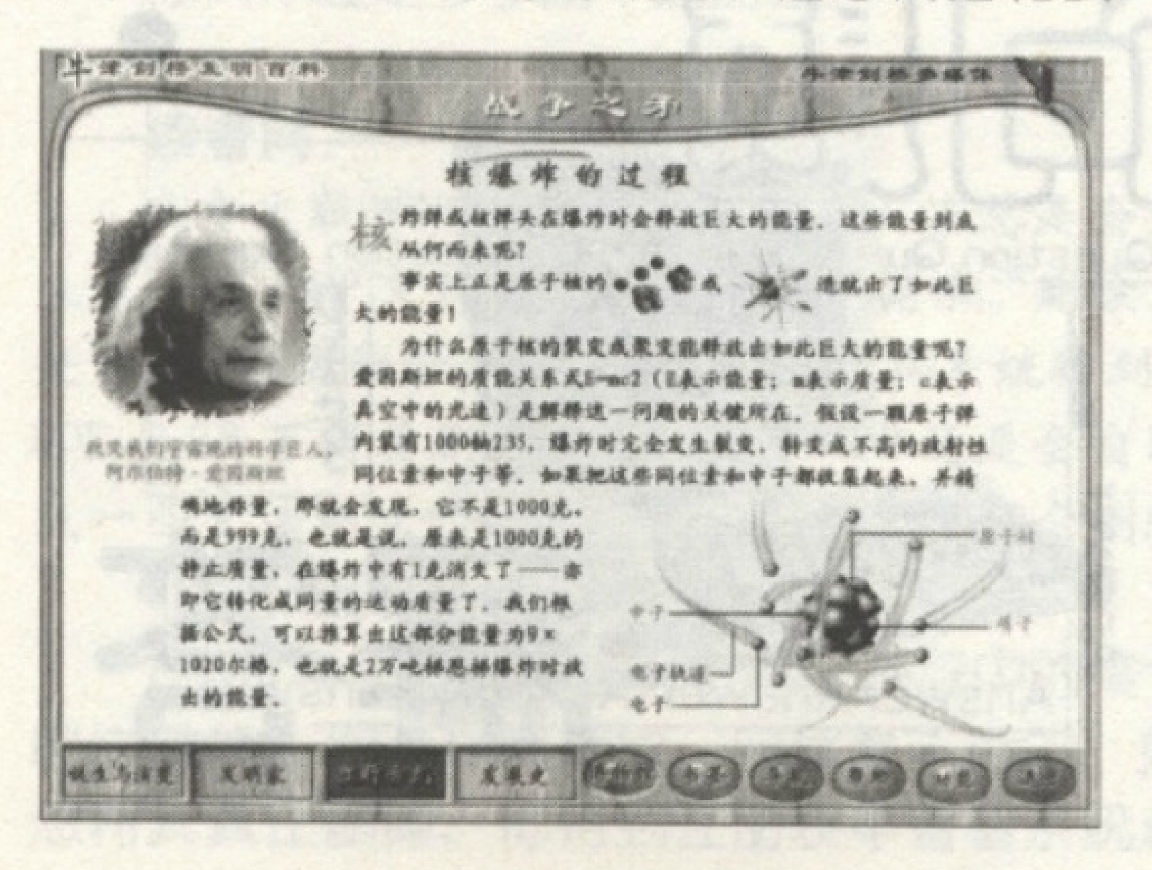


北京　刘英

如今，市面上的3D游戏越来越多，仿佛电脑技术的发展就只能体现在游戏方面，画面越来越漂亮、逼真……可是不是有点让人烦了？现在我告诉你，有一张百科光盘利用最新的实时三维虚拟技术，把人类历史长河中数百种重要的发明一一展现在你面前，你信不信呢？

这就是牛津剑桥多媒体有限公司新近推出的《牛津剑桥发明百科》，试用一下，你就会感觉到它的不同反响。该光盘选取了各个领域曾经不同程度地促进人类文明进程的发明作为主线，以丰富的资料、独特的视角和优美的风格，栩栩如生地描绘了人类文明史的画卷。

运行本光盘，就仿佛真的置身于一座大型博物馆群中，这里有飞行的梦想、征服海洋、走遍大陆、时间的流逝、信息传播和战争之矛六个分馆。一手按鼠标，一手按方向键地行走在展馆中时，竟也有玩三维射击游戏的感觉。好，现在就到处看一看！



战争之矛：顾名思义，这里陈列的是与战争有关的发明，不过人的聪明才智难道只能用在战争中吗？北约空袭南联盟、炸我们的大使馆，什么激光制导、什么集束炸弹，用的不也是高科技发明吗？这真是全人类的悲哀啊！（有感而发，就此打住）。在这座战争馆中，依次介绍了从远古时代人们使用的冷兵器，象刀剑什么的，一直到后来出现的火药、大炮直至导弹核武器和计算机病毒武器等等，可谓应有尽有。图释、语音解说清楚明确，让人眼界大开。

在时间馆中，你确实可以感觉到时间的流逝，这里展出的发明都与时间有关系。从最古老的日晷、沙漏到机械表、石英钟和原子钟以及用于特别用途的比赛用计时器，倒计时钟等等，你可以把这个展馆看成钟表历史展览馆吧。



信息馆中展出的全是人类用于传递信息的发明，陈列也基本上以时间为序，从最古老的信鸽、烽火台到中国人引以为傲的造纸术和印刷术，从对现在人类社会发展起到巨大作用的电报、电话、无线电、录音机、电影、电视到未来时代的卫星通讯和Internet，想想人类为了传递信息而进行的艰苦努力，心中真是感慨万千呢！

剩下的三个展馆都与人类的“行”有关，说到“行”当然就涉及到海、陆、空三方面，这就是“走遍大陆”、“征服海洋”和“飞行的梦想”。说得直白一点，这三个馆里介绍的基本上是陆上、水中、空中的交通工具，象汽车、飞机、轮船什么的。

怎么样？内容可是够丰富的吧。不过笔者以为一个好的百科光盘，不但要有好的、充实的内容，表现形式也很重要，画面精美，就会更受欢迎一些，新颖的表现形式能更清楚明确地反映想要表现的内容。形式和内容是统一的，希望牛津剑桥今后能够推出更多更好的多媒体百科。



读者问：

小弟有一事相求，最近我有一用WinZip打包的文件，忘记了密码，费尽心机也无法再将它打开，望各位大发慈悲，赐一解密方法，不胜感激。

编辑答：

解ZIP密码的程序有很多，我们的光盘上也提供了不少，只是这些程序对机器的要求很高。我曾经在一台K6-2 380的机器上做过测试，当密码在4位时，只需十几分钟；当密码在5位时，则需4-5个钟头；当密码在6位时，进度为1%就用了40分钟，如果你的机器够棒，密码的位数很短，你就有戏了。

昆明读者问：

贵刊1999年4月份下期的杂志中有一则关于两个调制解调器并速的文章，本人现在就遇到了这样的情况，希望能在一台机子上同时使用两个调制解调器以加快网络速度，不知能否对双猫并速技术给予详细的介绍？我的两个调制解调器分别为联想的33.6K Voice&Fax二合一卡和DIAMAND的SupraExpress56K。

北京读者答：

其实并不难，只要把两根独立的电话线分别接入这两只猫，然后把这两只猫都接入ISP，如果你的系统和ISP都支持此技术，那么你就可以享受双猫并速的快感了。

读者问：

我近日刚买了一台AcerModem（56k Ame-TT00系列），有以下两个问题：

1. 从Acer的主页下载了一个叫做Ame-Tx00.pdf的文件，同时还下载了最新的驱动程序和最新的Bios文件，并且升级成功，可不知Ame-Tx00.pdf这个文件是干什么用的？

2. 在上网的过程中怎样才能查看到Modem是以V.90协议连接呢，我最高连接速度是52K，升级完Bios后的最高连接速度是54.666K，是不是连接速度越高就表明使用的是V.90协议？

北京读者答：

1. 此文件用Adobe Acrobat Reader查看。

2. 如果协议不对，是不会有这么高的连接速率的，所以不用担心。

读者问：

在下的机子操作系统为Win95，硬盘为火球五代4.3G，（分为C、D和E三个区）。加挂一个1.7G的希捷硬盘（已分为C、D两个区）后，共有C、D、E、F、G五个区。用Win95启动盘启动后，用KV300(Y+)检查，却找不到G盘，同样用Win98启动盘启动也没用。但正常启动后，再用KV300却能找到G盘，Why?

北京读者答：

请查看一下启动盘上LASTDRIVE的设定，是不是设定在F以下，如果是请将之改为G以下。LASTDRIVE位于CONFIG.SYS中。

读者张欣问：

安装Windows 9x后，硬盘的根目录下会有几个这样的隐藏文件：ffastun.ffl、ffastun.ffa、ffastun.ff0、ffastun0.ffx，我D盘的ffastun0.ffx文件长度竟达35M，不知这些文件做何用途，可不可删除以释放空间？

西安唐勇答：

这几个名为ffastun.ffa、ffastun.ffl、ffastun.ffo、ffastrun0.ffx的文件，其实是Microsoft Office97的检索文件。当用户在安装完Office97，重新启动计算机以后，单击开始菜单—程序—启动，就可以发现有一名为“Microsoft 文件检索”的文件链接。其对应的程序为“C:\Program Files\Microsoft Office\Office\FINDFAST.EXE”（路径为你的Office的安装路径）。这是为了在Microsoft Office应用程序和Microsoft Outlook中“打开”对话框中加快查找文档。在Microsoft



Windows NT Server上的“文件检索”索引也可为Office WebSearch所利用。当“文件检索”与Office一同安装时，它将自动为计算机的本地驱动器上所有的Office文档编制索引。“文件检索”不为可移走的驱动器或只读媒体（例如CD-ROM）创建索引。索引一旦创建，就会自动更新，并且在每个驱动器的根目录下生成这几个名为：“ffastun.ffa、ffastun.ffl、ffastun.ffo、ffastrun0.ffx”的文件，因而你不必费丝毫心思就可享受快速搜索带来的方便。

如果你不喜欢，则可以将开始菜单中的启动下的“Microsoft 文件检索”删去并且把每个驱动器根目录下生成的名为：“ffastun.ffa、ffastun.ffl、ffastun.ffo、ffastrun0.ffx”文件一同删去。

如果你以后还想使用文件检索，只须在“控制面板”中选择运行“文件检索”即可。

读者问：

安装IE 5.0后，系统自动刷新了Outlook Express但不知道其工具－帐号－属性－服务器中的接收邮件（POP3）、外发邮件（SMTP）应该如何正确填写，我填的方法及系统报错情况如下：

POP3：POP263.net

smtp:smtp263.net

系统报错：无法找到主机“pop263.net”。请检查输入的服务器名是否正确。帐号：‘pop3263.net’，服务器：‘pop263.net’，协议：SMTP，端口：25，安全(SSL)：否，套接字错误：11004，错误号：0x800CCC0D。请问应该如何解决问题？

北京读者答：

正确的填法是：

POP3: POP.263.net

smtp:smtp.263.net

你只不过是少了两个点而已。

读者问：

在中文版WIN98\WINDOWS\TEMP\下总是会自动生成一些.TMP文件，想将其删掉却提示“删除文件夹出错，无法删除，访问被拒绝”，我将系统转到MS-DOS 6.22下将其删掉，可回到WIN98还是会自动生成一些无法删除的.TMP，请问如何将其完全删除？

北京张磊答：

这些.TMP是那些已经驻留在系统中的某个程序生成的，你想将其删掉，自然是不行的，如果想将其真正删掉，你得到注册表中看看系统启动时驻留了哪些程序，这些程序中必有一个（或几个）是生成.TMP的“罪魁祸首”。



读者贝贝问：

我刚刚购买一套《心跳回忆》（简体版），在游戏刚开始时，如何用中文输入男主人公的名字？

北京读者答：

很简单，当要输入男主人公的名字时按下Ctrl+空格，虽然看不见输入法状态，其实已经被激活了。

读者？？问：

我在玩《半条命》时，走到冷藏室中，那个货架上的通风口在哪儿？如何才能进入那个通风口？

北京董宗第答：

进入冷藏室，左拐过门，右拐过肉，再左拐过门，屋内挂有三块肉，继续左拐过门，干掉前面的“喷屎怪”，然后推上左边墙上红灯下的开关（按“E”），头上有一红色挂栏开始来回移动。返回冷藏室门口，爬上短梯，打碎货架墙上的通风口拦板，进入通风口，蹲下尽量向前走，几个拐弯后到头看见那个来回移动的红挂栏及对面的通风口。当红挂栏移动到面前时迅速走上，同法，即可走进对面那个通风口。



读者问：

在玩《西风狂诗曲》时，去打阿修罗的时候，也是第三次去打并且等级也高过28级，但到港口时，依吴莲却没有问我什么问题，也没有出现别人的招数，阿修罗剑也没有出现在装备栏中。为什么？

深圳咸鱼问：

请告诉小弟我在《铁路大亨》中桥的修法。我试了上百次，只有一次成功，主要问题是桥总是接不上铁路！真不知道游戏的开发者安的啥心？

大众软件网站热线论坛实录

大众软件网站自从今年5月改版以来，新增的热线论坛倍受青睐，众多高人仙驾莅临，雄谈阔论；更有大众软件的许多编辑混迹其间，或指点迷津、或推波助澜；下面就是论坛中的一些发言实录，或对、或错、亦真、亦假，由你自己判断吧。

◆题目：永远的仙剑（之三） ID：kakaload

如果说到仙剑II的创作，我认为加人语音是最重要的。为每个人物定身配音，让人有看电影的感觉。（就算因此要多出几百上千兆，相信是能得到大家谅解的）我想全国大多数玩家玩仙剑都是冲着她那感人的故事，所以才会有象我这样的傻×，（一遍又一遍的重复，）所以她才能在TOPTEN上三年不倒。对于游戏的引擎，我想沿用I代的，加上精美的画面（最好能支持1024×768×32bit），一样可以得到大家的认同。最重要的是创意，如果不能比仙剑更好，那肯定是要遭人非议的，至少我是不会买的（鄙人买的唯一一个正版游戏就是仙剑，而且是在玩过数十遍之后）。其实，最困难的也是创意，要不为什么国内的RPG都死得那样惨。就我而言，我不在乎为此等上多少年，只要狂徒能交上一份令全国玩家都满意的答卷，我就心满意足了。对于游戏的价格我不赞成超低价，（象《风云》那样的劣作，只会让人恶心）对于一个真正值得买的游戏，我不会在乎她的价格。（大宇心想：仙剑II，耗时耗力，就定价在九百九十九元吧，地“九”天长嘛，……啊！！！我倒……）对于象《风云》那样的游戏，我认为十块钱才算合理。（我觉得它的片头动画还可以……值十块钱）如果你和我是同道中人，请让我听见你的声音……。

你是不是有很多的见地想告诉大家，却苦于没有地方发表而默默无闻？热线论坛就是这样的一方宝地，在这里你也许将成为大家关注的明星。

◆题目：怎样用“三角洲特种兵”秘技 ID：板凳

小鸟我在《大众件软》中得的秘技但不知怎么用，请哪位大虾赐教，多谢多谢！

题目：Re:怎样用“三角洲特种兵”秘技 ID：食指

“三角洲特种兵”有两种版本（盗版），有些秘技是不一样的。

题目：谢谢食指 ID：板凳

感谢你食指，认识你真高兴，请多联系。

◆题目：为什么《创龙传》无法存盘？ ID：Christine

这是不是一个bug？我到了第二个小镇上应该干什么？

题目：Re:为什么《创龙传》无法存盘？ID：City_hunter

只有在镇上的旅馆里才能savegame。在镇上调查一番后，去西边森林包围的小村找艾迪。

题目：Re:Re:为什么《创龙传》无法存盘？ID：Christine

多谢大“虾”！！！

◆题目：为何我在逍遥剧场里只找到八章仙剑的小说？ID：YEQUN

题目：因为还没写完 ID：黑暗

题目：Re：为何我在逍遥剧场里只找到八章仙剑的小说？ ID：Joker

太好回答了，仙剑小说停产了。

在我们的热线论坛里，有许许多多的热心人，只要你提出问题，他们会在最短的时间内给你以答案。

◆题目：大众软件书买得太多，没地方放了^_^。 ID：xiong

题目：Re：大众软件书买得太多，没地方放了^_^。ID：SHIORI

买个纸箱把书装起来吧！我就是这样做的，书实在太多了。

题目：好说！兄弟有难，大哥不能不管，全放我家！ID：200000

◆题目：我真傻 ID：maldini

我真是傻到家了！前两天在家里没事儿，傻了巴唧地Down IE 5.0，费了半天劲，谁知Down下来的有一个.cab还是坏的，后来才知道Popsoft CD要辑录IE5，我真后悔！我可怜的电话费啊！555……

题目：Re：我真傻 ID：无刃刀

乍一看，我还以为你是“单知道冬天里有狼”，却不料是被盖茨害了，作为中国人，我表示同情，美国佬真是该……

题目：Re:Re：我真傻 ID：zoom air

我已经出离愤怒！

◆题目：为啥《心跳》只有33票？！ ID：mfx

如此好的游戏只有33票，令我震惊！为啥？

题目：Re：为啥《心跳》只有33票？！ ID：clxclxclx

毕竟爱玩这种游戏的人太少了！*_^

题目：Re：为啥《心跳》只有33票？！ ID：cgs

个人意见：只有心理不健康的人才会玩这个游戏。^-^

题目：你一定没好好玩过，否则不会不称它为大作。 ID：mfx

（下转41页）



读者 gongming.y：我最近在网上下载了一个HyperSnap-DX的截图软件，可截完图后一保存，图片左上角就出现一个白框，上面写着“Snapped with HyperSnap-DX……”，请问怎样不出现此框？还有一个问题，就是我怎么也上不了贵刊的www.popsoft.com.cn网页,请问如何解决?我上的是263。

答：用HyperSnap截图后，保存的图片左上角出现白框是因为你没有注册。我们网站由于多方的技术原因，造成上个月有些时段未能及时更新，还望广大网友原谅。使用263上网的用户，如果键人www.popsoft.com.cn地址后不能正常访问的话，请试用老地址：popsoft.263.net。

读者 genius：请问贵刊第五期新品热报中介绍的“E.T.USE COLOR PC-CAMERA”可否在贵社邮购，邮购价是多少？另问可否特快邮寄（报邮费）？

答：我们在新品热报中介绍的产品，在读者服务部一般均有出售。“E.T.USE COLOR PC-CAMERA”零售价为890元，邮费10元，特快邮费为30元。凡购买各种产品（包括杂志）均请与我们的读者服务部联系，热线电话（010）65266244，邮发中心电话（010）67024050。各位读者来信时，千万不要在信中夹带现金，以免丢失；另外请在信封收信人处标注“邮发中心收”。

武汉 郑光：我是贵刊的忠实读者，最近开始参加贵刊举办的一些活动，但在参加活动时遇到了一个问题，就是贵刊举办的“微星幸运星有奖问答活动”中回信要求在来信的信封上注明“微星问答活动”；而如要参加“GAME龙虎榜”时要在信封中注明大众软件杂志社收，两者的邮政编码都一样，是不是要参加这两个活动只用一封信就可以，还是非要用两封信呢？

答：由于不同的活动是由各部门分别负责的，虽然不是非要装两个信封，但请您在各自的选票或信纸上写明您的姓名、地址和邮编。

北京 蓝波：在此我有几个问题请教。你们是否刊登与电脑关系不是很密切的文章？如漫画、音乐等。再有，稿费具体有多少？是以什么方式到作者手中的？希望各位能在百忙中抽出一点点时间回答我的问题，万分感谢！

答：除了《大众软件》半月刊，我们还有《大众软件CD》（其连载的《网人》系列颇受欢迎）、网站，所以只要文章好尽管寄来，我们将根据内容选择在不同的载体上发表。稿费是根据文章的种类和水平来确定的，漫画、音乐等的稿费目前尚无具体的标准，须视情况而定。但我敢保证都是相当丰厚的。稿费我们一般通过邮寄的方式发送到作者手中。

fricachmiscxj：贵社去年出版的《电脑美术作品制作与欣赏》一书还能否买到？价格是多少？

答：《电脑美术作品制作与欣赏》还可以在我们读者服务部买到。定价为18元，邮购须加5元邮费。

海南省海口市 刘真珍：我有个问题想向你们请教，我是个忙碌的学生，玩游戏的时间只能在寒暑假。再过一个月就是暑假了，我想知道象我这种玩游戏种类较广、水平不算很高的人玩什么游戏比较适合呢（1—5个）？最近，在大众软件上看到《魔法师传奇》和《魔法门之英雄无敌III》的介绍，哪个比较适合我呢？

答：对于游戏，我想每个人都有自己的偏好，而游戏毕竟是一种娱乐，并没有什么是必修之游戏，具体该玩什么我说出来也许并不能对你的胃口。不过借机和大家随便聊上两句，我觉得作为学生，如果能玩一些寓教于乐的游戏应该说是一举两得的好事。当年多少人一手握鼠标，一手持地图，航海八方；多少人又因南征北讨夜不能寐，余兴之余重温了《三国演义》。所以，我觉得你能在假期玩些如《大唐诗录》这样的游戏，或许能在娱乐的同时有些意外的收获。至于《魔法师传奇》和《魔法门之英雄无敌III》两个游戏我无法知道哪个更适合你，我觉得都玩一下也许是个不错的选择，至少它能使你对西方的神话世界有一定的了解。

（上接40页）

◆题目：好烦！ ID：舒淇

我明天就要考U啦。但是，我觉得我不行了。其实，觉得很无奈。全国的成人高考，很难吧？我觉得我一定会输。我又不是那种有运气的人。就象前一段时间，我喜欢的男孩喜欢上我最要好的朋友了。哎……

题目：Re：好烦！你比较烦 ID：tony_wu

是不是人生不如意的事都突如其来，让你无法承受？此时你成了最孤独、最无助、最迷茫的人。我也有过相同的经历，但哀莫大过于心死，请不要就此对人生失去信心。前进一步，退后一步都有广阔的路可走，但千万不要止步不前，哀叹人生，悲叹命运。其实未来的路上，有更多、更好的风景等着你，只要你走下去。祝你考试顺利。

题目：比你烦 ID：黑暗

考U算什么啊……我比你烦……

题目：我不烦！ ID：Quick

不要太烦，美女名下的回复帖子最多，这世界还是很美好的吗:)

论坛有着多重功效，你可以在这里发泄心中的烦闷，可以在这里结交许多有趣的朋友，可以在这里与天南海北的玩家争论各种各样的问题。大众软件网站欢迎大家多来作客，多来发表高见，咱们网上见！

大众软件服务快车

晶合软件销售联合组织……插3、4

本期广告索引



知识和智慧的重要结晶　　科学研究和学习的重要资料　　企业生存和发展的重要源泉







在知识经济的时代，财富的创造已经不再单纯依赖于资本的多少，而更多地依赖于产品的知识含量。专利作为人类科学知识和智慧的综合结晶在社会经济的发展过程中起着极大的作用。最近，由国家知识产权局专利文献出版社和中国科学院大恒电子出版社联合推出了近几年来在中国申请并得到保护的多个学科分类的专利实施全文说明书光盘。光盘中充分利用了其大容量的特点，每张光盘中收集了500件左右的全部内容，包括专利的要求、专利的实施办法等细节（如打印输出有5000多页A4纸）。按照该专利说明书的说明，任何人都可以制作出相应的专利产品。

在本系列光盘中(目前已上市四十二种)，其中特别为无线电、电子工作者推出了关于测量(共四张)、基本电器元件、基本电子线路、通信技术(共十张)、数据处理装置(一张)、理疗和电磁波治疗装置(一张)等。广大的爱好者和科研工作人员通过本套专利光盘可以启发思路、改进设计、开发新产品、创造经济效益。专利光盘每盘定价150元，绝对物超所值!

知识经济时代　知识创造财富

专利光盘名称	盘数	专利光盘名称	盘数
(01) A01H, A01K: 动植物新品种的获取	1	(13) C01: 无机化学	1
(2) A22C, A23C, A23G: 食品、代用食品和巧克力的制作	1	(14) C07: 有机化学	4
(3) A41B — A41H: 服装及缝制方法	1	(15) C08: 有机高分子化合物	1
(4) A42, A43: 鞋帽的制作与制作方法	1	(16) E05, E06: 一般门窗、百页窗、锁及保险箱	1
(5) A44B, A44C: 男用服饰及珠宝	1	(17) F21L, F21M, F21P: 家庭和建筑物照明装置	1
(6) A47: 家庭用品(桌子、椅子等)	5	(18) F41B, F41C: 武器	1
(7) A61L, A61N: 理疗装置与电磁波治疗	1	(19) G01: 测量	4
(8) A62B, A62C: 消防及救生	1	(20) G01B, G02C, G02F: 光学元件、系统或仪器、眼镜	1
(9) A63B, A63D: 大型运动游戏娱乐用的器械	1	(21) G05: 调节和控制	1
(10) A63F, A63H, A63J: 小型游戏、纸牌游戏、变戏法用具	1	(22) G06F, G06K, G06M, G06T: 数据处理装置	1
(11) B43K, B43L: 书写、绘图工具和办公用品	1	(23) G09B, G09F: 教育和演示用具、对指示装置进行控制的装置	1
(12) B44C, B44D, B44F: 装饰艺术技术、工具、制品和特种图样或图画	1	(24) H01, H03, H04: 基本电器元件、基本电子电路、电通信技术	10
…		…	

※ 共计上百种光盘　　※ 每盘定价 150 元

欢迎邮购　诚征代理



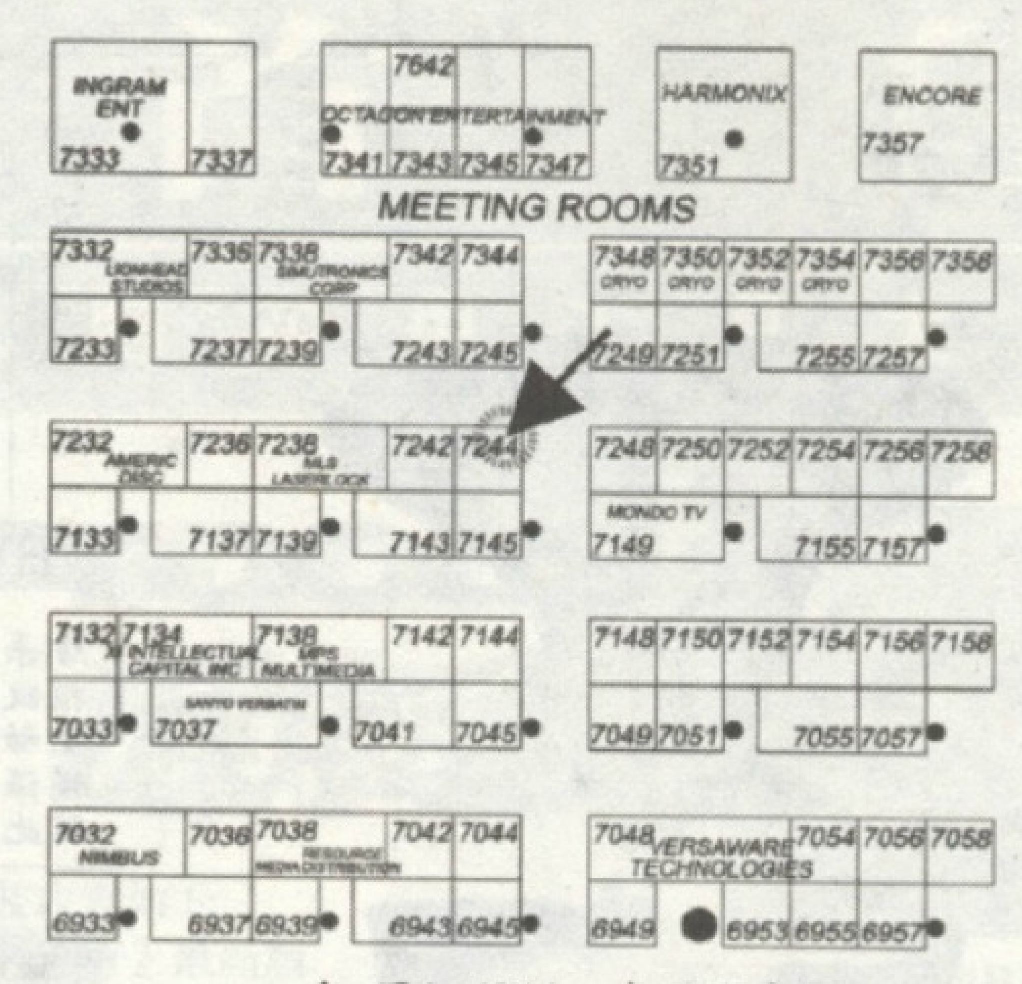
专利文献出版社
大恒电子出版社　联合出版发行

地址：北京市海淀区中关村南一条甲3号　北京市2713信箱　邮政编码：100080
电话：(010)62525784　62525785　62625147　传真：(010)62625147
E-mail:dhnm@public.east.cn.net　免费热线电话：800-8100844
上海美亚音像(连锁经营)有限公司　电话：021-62618076

书接上回，看过了热闹之后，再让我们细细品味一下E3大展究竟带给了我们什么好东东？世嘉、索尼和任天堂的三足鼎立；微软问鼎E3大奖；“西木头”揭开Nox的神秘面纱……

值得一提的是展会上由中国图书进出口总公司组成的中国代表团，虽然只在底厅的一隅（见图1），但也说明我们正在步履蹒跚地走向世界。





◆ 图1 7244：中国代表团

电脑游戏

Microsoft

网址：http://www.microsoft.com

提到微软公司的大名，圈内人士可谓无人不知，无人不晓。继《近距离作战》系列和AOE等游戏大作之后，微软不甘寂寞，又推出一系列优秀作品，来争夺游戏界的头把交椅。

微软公司在今年5月13-15日洛杉机举行的E3大展上展示了其最新游戏及设备，从策略、体育到飞行模拟，微软试图使从初学者到铁杆玩家都满意。“我们的一个主要目的是使更多人为电脑的乐趣吸引而加入到电脑玩家行列中来，”微软游戏集团总经理Ed Fries说：“我们已经集结了一些世界上最好的游戏制作者来创造适于各类玩家的一流游戏。”

帝国时代II——帝王世纪
Age of Empires II:The Age of Kings

类型：即时战略　**发行**：Microsoft
制作：Ensemble Studios　**上市日期**：1999年10月

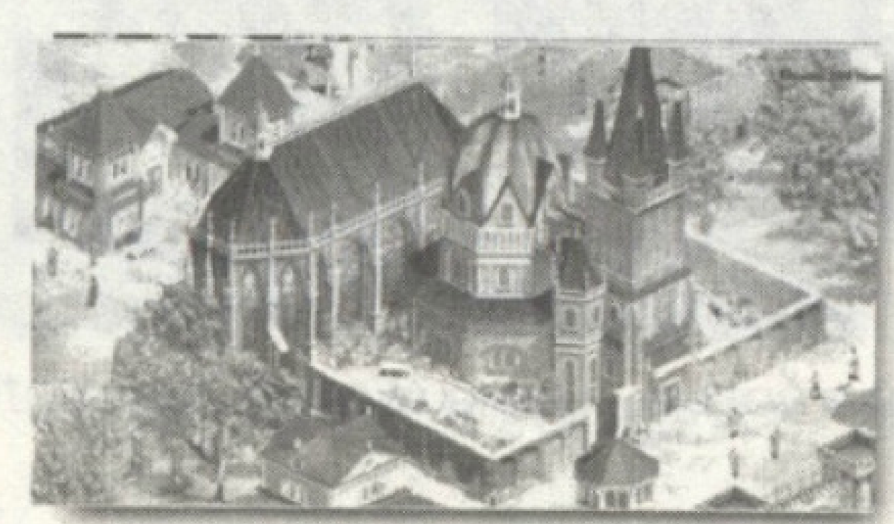
《帝国时代II》是屡获大奖的，畅销的即时战略游戏AOE续篇,时间跨度从罗马的衰落到中世纪长达1000多年。既保持了AOE的史实特点又增加了许多经济和战斗特性，玩家在一开始时只有很少的资源，游戏需要玩家用这些有限的资源建设出一个伟大的文明，玩家有多种获胜方式，包括征服敌人、通过大量的贸易和外交来积累财富或是建造并保卫世界奇迹。

游戏特征：

*战斗中玩家可以使用增加战术趣味的兵营和布

阵阵形，同时AI有所提高，增加了巡逻、警戒、跟随以及多种级别的攻击性设定。

*除了战争之外，玩家可以通过贸易和外交的选择来提升他们文明的经济实力，除了收集资源之外，可以通过市场和商路进行交易，这套系统可以让玩家通过买卖来影响某种特定资源的价格。



*玩家可以选择多达13种文明，包括法兰克、日本、拜占庭、维京、蒙古和凯尔特等。每种文明都有基于自己历史的独特的属性、建筑、技术和特殊单位。

*加入预先设定可以训练多支部队，增强部队找路能力，以及可以调整的热键设定。更多的声音提示信息使游戏更容易，集结地点的设定使玩家更容易集结部队并部署战役。

*游戏让玩家从众多的技术路径中选择合适的发展方式，来使他们的文明进入到更高阶段，从包括农业和手工业技术的经济路线，到包括海战和围城技术的军事路线，游戏提供了超过100个节点的技术树，这个数量远远超过玩家在一局游戏中可能完成的数量。

*基于历史的战役集中表现著名历史人物和他们的奋斗历程，如：圣女贞德（Joan of Arc）和成吉思汗（Genghis Khan），玩家追随着这些历史人物的足迹，获得更深的投入感。



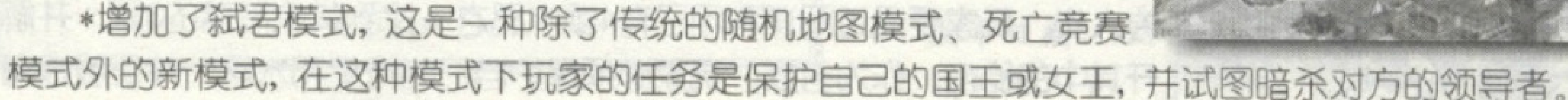
*具有更高的人工智能

*更大的地图增加玩家探索的乐趣，尤其在多人模式下玩家有更多的选择。

*增加了弑君模式，这是一种除了传统的随机地图模式、死亡竞赛模式外的新模式，在这种模式下玩家的任务是保护自己的国王或女王，并试图暗杀对方的领导者。

*战役编辑器让玩家通过创建地图，改变地图顺序并连接起来形成新的战役。

*最多允许8个玩家通过因特网进行连线对战。



星际游骑兵
StarLancer

类型： 飞行模拟　**发行：** Microsoft
制作： Microsoft　**上市日期：** 1999年秋季或冬季

该游戏具有震撼的主视角视觉效果，丰富的剧情和经典的二战空战电影的趣味性，包括美国、中国、俄罗斯和英国在内的国家组成的战略联盟为了保卫地球，与火星和太阳系其他星球进行战斗，玩家作为一个新组建的末流飞行单位——第45志愿者中队的成员，必须证明他们的价值以获得其他人的尊重。

游戏特征：

*震撼的3D图形和效果：游戏将提供前所未有的图形细节和效果，包括颗粒效果、光源效果和真实的舰船毁灭效果，游戏中有超过80种不同的具有3D效果的太空船。

*动态任务结构：游戏的任务设计出来是用来挑战玩家的，创造出广阔的剧情空间和强化的故事线索。玩家的个人成就将在游戏世界中得到体现，从而影响游戏的任务结构，同时对战斗单位的总体胜利起到根本的作用。

*有投入感的故事线：基于20世纪的战争来编写的剧情，曾经创作过《银河飞将》系列的数字效果小组将为游戏提供超过20分钟的好来坞质量的全屏计算机生成动画，超过6000条语音采样和40条定制音轨。

*充满动感的宇宙：比起现在常见的宇宙空战游戏中空旷的宇宙，游戏中的宇宙让人感觉更具有活力，让玩家更有乐趣，玩家经常可以看到中立的飞船在宇宙中进行着：建造跳跃门，开采小行星上的矿藏或运送货物的工作。

*多人模式：玩家可以在死亡竞赛模式中对战，或最多4个玩家一起来连网完成故事模式，玩家和他们的朋友可以创建中队，来分享经验，获得提升，甚至控制对方。

*达到艺术水准的空间飞行引擎：无论是和一大群敌人对打，还是为一艘舰艇护航，游戏的3D引擎都可以提供平衡、稳定的屏幕刷新率来使游戏具有无可比拟的流畅性。

*互动的飞船环境：玩家将能在自己的主舰上以主视角四处走动，甚至拥有交互式的卧室、更衣室、CD播放器、飞行训练模拟器乃至一罐鱼罐头。

*致命的飞船及武器：玩家可以通过3D的鼠标拖拉界面选择成打的飞船，玩家可以装备的飞船多过20种武器，包括光电炮、脉冲激光、毁灭炮和手提钻式导弹。

GT Interactive

网址：http://www.gtinteractive.com



GT公司作为最大的一家娱乐和教育软件制作发行公司，总部设在纽约。1997年收入达到了53100万美元，拥有Cavedog、SingleTrac、WizardWorks、Oddworld和Humongous等8个工作室。拥有GT Interactive、CompuWorks、MacSoft和Slash4个商标注册权。



银河统治者II
Imperium Galactica II

类型：战略　**发行**：GT Interactive Software
制作：Digital Reality　**上市日期**：1999.12

公元26世纪，由于遗传工程学的高度发展，科学家们创造了一个全新的种族——超人类（super-human）。由于该种族天生的好战性，他们被训练成了冷酷的杀人机器。但随着一位科学家的反叛，记录着所有研究成果的永恒记忆晶体被发射到了外太空，下落不明。

《银河统治者 II》提供了3个不同的选择：人类、兽族 、统治者。作为人类，玩家要通过间谍利用已有4颗水晶之一找到其余散落的3颗，并解开其中的秘密；作为兽族，玩家必须保护自己的行星和水晶，并征服银河系的其它行星；作为统治者，玩家必须努力增加国库收人。任务包括通过黑市交易供给军队，从事间谍活动，出卖情报，在银河系制造动乱以从中牟利。

游戏特征：

*玩者可以选择3方：人类、兽族 、统治者。每方完成任务的目标都不相同，而且具有各自不同的能力和任务。

*组建属于自己的舰队——玩者可以为不同的任务挑选适手的武器，以确保自己在太空的优势。

*随机的故事主线确保没有两个完全相同的游戏。

*保卫货船、与海盗战斗和袭击行星……所有的这一切都是即时的太空战，舰队的命运完全掌握在你的手中。

*你将在80个不同的行星表面完成建设、管理和防卫的任务；运用外交手段与宇宙中的其他种族建立战略联盟

*完全控制武器、建筑和车辆的研究与开发；友好的使用界面使游戏控制变得简单、方便。

*多人模式支持6个玩者通过因特网进行对战。

Ka-52 鳄鱼小队
Ka-52 Team Alligator

类型：飞行　**发行**：GT Interactive Software
制作：Simis　**上市日期**：1999.11

《Ka-52 鳄鱼小队》将让你能够驾驶Ka-52鳄鱼武装直升机，在东欧大陆上完成各种任务。驾驶超过10种飞机，指挥超过60种地面部队，摧毁所有前进道路上的建筑。

作为一个俄国鳄鱼直升机飞行员，你将亲身经历塔吉克斯坦争端。在战斗中，玩家可以选择和定制任务，包括预备、攻击和反击。

当许多美国直升机单独执行飞行任务时，Ka-52的飞行员们采取编组作战的方式。这种团队作战的方式是成功的军事行动的保障。作为一名飞行编组的指挥官，玩家必须对其他同伴的职责进行定制， Ka-52 Team Alli-



gator 允许你控制16架直升机，对它们分别下达指令或进行团体行动，配合地面部队进行空中打击。

游戏特点：

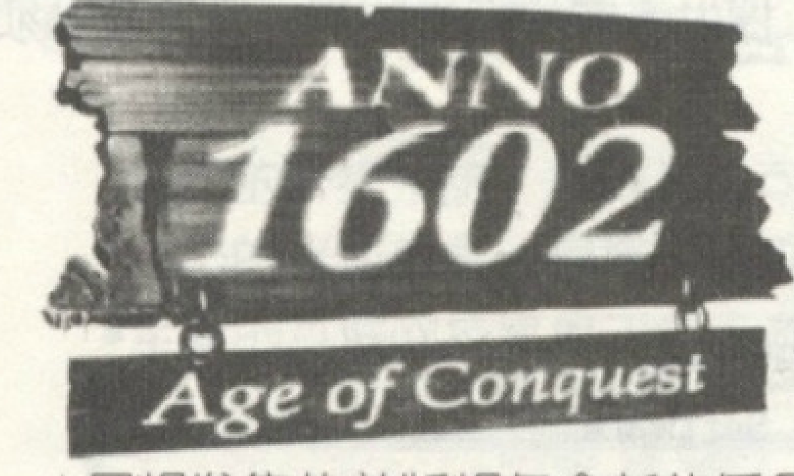
* 完全3D场景的Ka-52驾驶舱，真实地再现了原型的每一个细节。
* 真实的Ka-52武器搭载，绝无遗漏。
* 全方位的飞行感受，绝对适合热衷模拟飞行游戏的玩家，同时还需要对团队的资源进行管理。
* 支持因特网8人同时游戏。
* 多种地貌状态，如积雪的建筑物、被洪水淹没的陆地、溪谷、悬崖和森林等。
* 真实的战斗场景，任何攻击都会对地面产生不同的影响，如烧焦的斑痕，爆炸的弹坑等。
* 水面、草地、麦田等不再是死板的一片，而是具有动态效果。
* 伸缩性机枪的游戏引擎，能适应各种不同的硬件配置，给玩家带来极大的方便。

公元1602
1602 A.D.

类型：策略　**制作：太阳花（Sunflowers）**

发行：GT Interactive Software

上市日期：1999.8



1602年，一个充满未知的年代。拥挤的城市中到处充满了贫穷与饥饿，为了摆脱这一切困扰，你和一小队同伴不得不出海去找寻新的世界和生活。很高兴你能作为一名勇敢的探险者，就象哥伦布那样。你将不得不面对诸如移民、外交、生产、贸易和战争等各种各样的问题。记住，命运只掌握在你自己手中。

它是欧洲有史以来销售最好的游戏之一，1998年的销量超过100万套。今年八月将发售的美版将包含新的任务、作战单位和更完善的人工智能。

游戏特征：

*作为欧洲最畅销的游戏，1602 A.D.成功地结合了即时战略、商业贸易和战争等几个要素，它将带给你最强烈的感受。

*有大概700个地形面貌各异的岛屿。

*独具的动态人工智能将会自动将游戏难度调整到玩者的水平，使游戏的整个过程充满了乐趣。

*5个教程将很容易地带你进入游戏，使你很快掌握要领。



* 整个单人游戏包括7 大战役，超过40个任务。

*支持4个人的多人游戏，超过30张对战地图。

*Direct 3D声音效果

*超过90种的建筑类型

*即时的海陆战

*超过30种贸易

*游戏自带的地图编辑器允许玩者为单人及多人模式设计地图。



ANIMORPHS

类型：冒险类

制作：GT Interactive Software

发行：GT Interactive Software

上市日期：2000.3

GT终于与SCHOLASTIC达成了协议，从而使其取得了独家以SCHOLASTIC的ANIMORPHS系列为蓝本，制作交互式游戏及其他相关软件包的权利。SCHOLASTIC方面表示对此次与GT合作非常有信心，相信以GT的实力和其在交互式游戏制作领域的领导地位，必定会给孩子们带来一个全新的感受。



SCHOLASTIC是一家专业制作儿童电视节目、电影、录像带及相关系列产品的公司，其制作的Animorphs 系列自上市以来一直保持着《Publishers Weekly》的销售排行榜记录，仅图书一项就销售了1500多万册。另外新的Animorphs 电视节目也创造了收视记录，其在美国每周五和周六播出时有超过百万的观众收看。

Animorphs系列讲述的是5个十几岁的孩子以他们的勇敢行动从人侵的异族手中拯救世界的故事。这些孩子具有特殊能力，可以把自己变成他们接触过的任何动物。这五个孩子必须以他们的智慧并通过不断学习的各种新的本领来对付那些高智商的邪恶异族。

该游戏预计2000年3月在PC和 Playstation(r) 上同时发售。GT计划在游戏中使用他们所有的先进技术。游戏将包括原书中全部4条线索，玩家可以根据自己的喜好进行选择。游戏采用完全的3D环境，提供真实的视觉效果。玩家还必须能灵活正确运用他们的特殊能力，把自己变身成各种动物以完成任务。

时空之轮
The Wheel of Time

类型：角色扮演

制作：Legend Entertainment

发行：GT Interactive Software

上市日期：1999.8

这是一个由Legend Entertainment制作的即时第一人称视角3D动作策略类角色扮演游戏，怎么样？够复杂吧！根据罗伯特乔丹（Robert Jordan）的同名小说改编。游戏中有4个角色供玩者选择，借以展开那魔术般的冒险。另外，玩者可以控制自己的城堡、出外冒险、收集神奇的史前宝物和与其他在游戏中出现的主人公合作摧毁敌人的营地，寻找神秘的封印，保护自己大本营的安全。



游戏特色：

* 超精细的3D画面，动态的光影效果，为你创造一个史诗般的虚幻世界。

* 支持因特网连线。

* 故事的人物和情节取材于广受欢迎的罗伯特乔丹的系列幻想小说丛书。

*融合了角色扮演类游戏的内容，集第一人称游戏和即时策略类游戏的优点于一身。在不同的游戏环境中，分别侧重不同的游戏类型，改变了以往单一类型游戏单调乏味的弊病；四个主人公的性格迥异，适合不同口味的玩家；种类繁多的敌人，保证让你杀得过瘾。

*针对市面上多种主流3D加速卡进行了专门优化。

Westwood

网址： http://www.westwood.com

Westwood STUDIOS

Westwood可谓是即时战略游戏的鼻祖，成立于1985年。从最早期的《沙丘II》，到还未出品的《泰伯利安之日》，无一不是精品。归属EA之后，"西木头"并未甘于平庸，从这次推出的Nox即可窥见一斑。头次见到这个游戏，我还以为是Diablo II。总体感觉Westwood的游戏贵在精，而不在多。

命令与征服：泰伯利安之日
Command & Conquer Tiberian Sun

类型：即时战略　　发行：Westwood Studios
制作：Westwood Studios
上市日期：1999年夏

作为万众瞩目的《命令与征服》的第二作，"泰伯利安之日"自开发起就受到了所有人的关注。各大媒体也争相报道，不愿放过每一次机会。本刊的5月下对此也作了最新的介绍，闲话少叙，这里我只想对此游戏的过人之处作以简要介绍。

游戏特征：

*瞬息万变的战场：这里将不再平静，不再是一成不变，森林大火、沙漠风暴还有更多意想不到的环境因素影响你的决策。

*全新的装备及建筑：飞行坦克、配备喷气装置的步兵、猎手制导导弹和激光塔……，这一切为你的作战提供了最强有力的保障。

*独特的升级系统：所有单位可以在特定建筑内得到升级，提高作战能力。

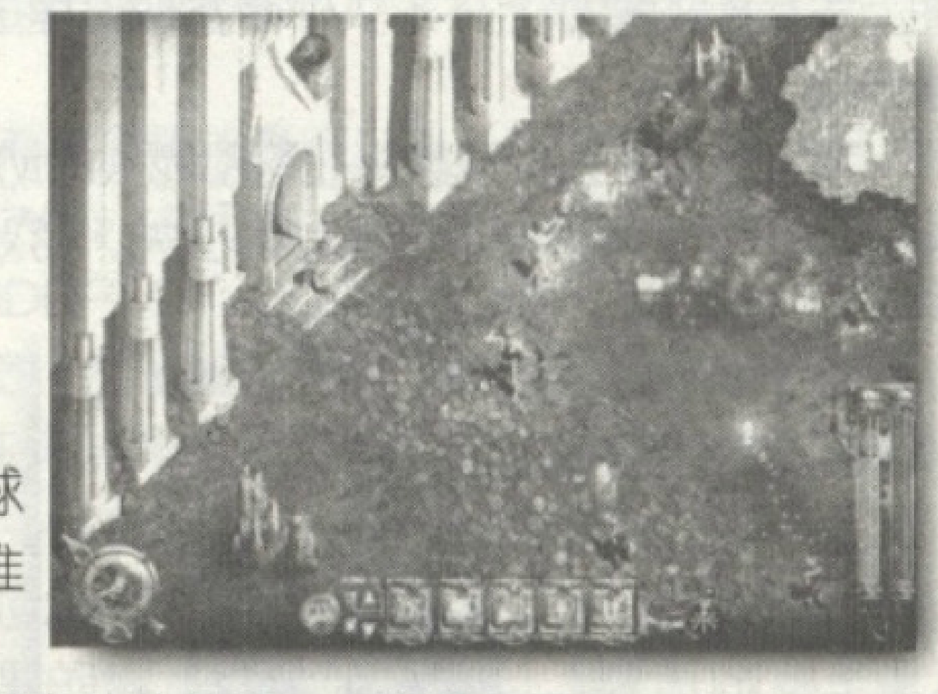
*动态的光影效果：根据你所执行任务的不同，游戏提供了不同的光影效果。

*全新的互联网技术对于多人游戏的支持：你完全可以在Westwood Online上与他人免费进行游戏。

NOX

类型：角色扮演　　发行：Westwood Studios
制作：Westwood Studios　　上市日期：1999年冬

这是一部顶视角的动作角色扮演类游戏，略带一些策略成份。据游戏开发人员称，Nox将不同于以往任何一类游戏，它将带给你最为独特的感受。当你第一眼看到它时，也许不会感到有所不同，但一旦进入游戏就会被强烈地吸引住。早在4年前这部游戏就已开始策划。游戏中提供了超过70种的魔法组合，你将在4块大陆中为解决6个谜题而奔走。



游戏特征：

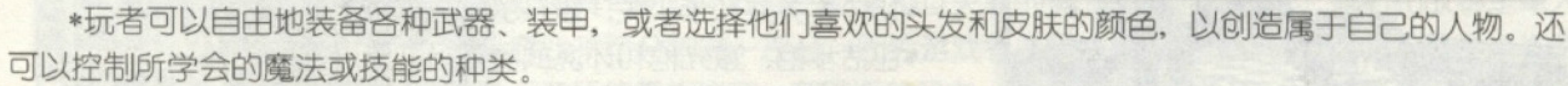
*游戏中玩者可以互相学习魔法、交换武器或者共同联合作战。

*玩者可以在游戏中设置陷阱。

*Nox提供了一个独一无二的视觉系统，它将使游戏变得更加真实，充满惊险与刺激。

*所有的光源都是动态的（比如说壁炉的火光、火把和魔法火球等）；所有的物体都是可以被移动的（比如说你可以推开桌椅，或者是堆放一些石块，积攒爆炸物……）。

*玩者可以自由地装备各种武器、装甲，或者选择他们喜欢的头发和皮肤的颜色，以创造属于自己的人物。还可以控制所学会的魔法或技能的种类。

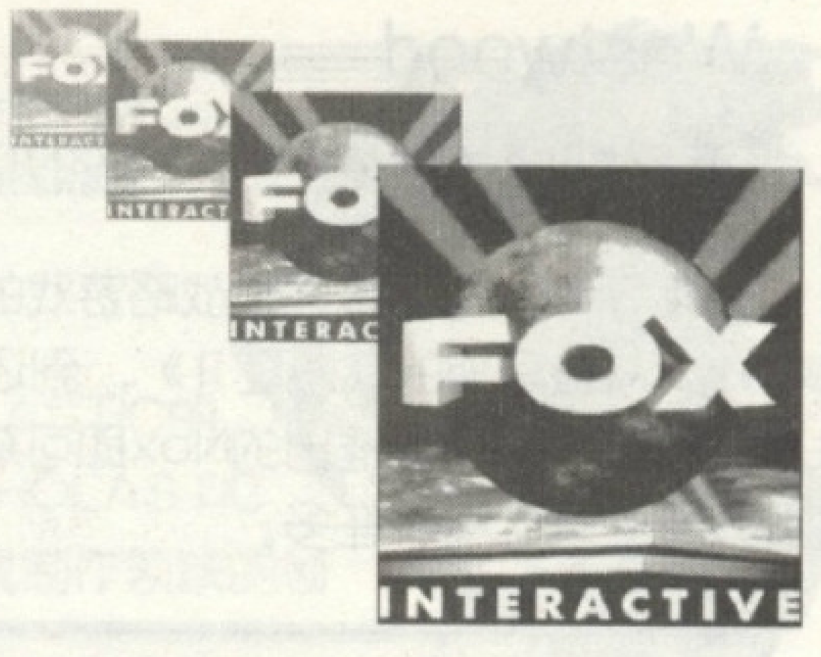


*最多可以支持8人进行因特网多人游戏。



Fox Interactive

网址：http://www.fox.com



异形生死斗
Alien VS Predator

类型：主视角射击
制作：Rebellion
发行：Fox Interactive
上市日期：1999.5

《异形生死斗》的推出标志着Fox Interactive第一次真正进入目前非常火爆的电脑游戏市场，他们将科幻电影与动作游戏相结合，为影迷和游戏迷带来意想不到的全新体验。这部游戏可以让玩家选择截然不同的三方来进行游戏：异形、掠夺者和海上殖民者。作为宇宙间最强大的几个种族，它们彼此之间展开了一场血腥的战争，而这场残酷战争的唯一目标就是：活下去！

游戏特征：

*可以选择异形、掠夺者和海上殖民者中的任何一方来进行游戏。每一位角色都拥有不同的属性：包括体力、武器、能力和物品等各个方面。

*在40多个不同场景中探险。有太空船、异形巢穴、地下洞穴等等场景。

*多玩家游戏模式。在种族战争、合作战斗、死亡战役等多种模式中与你朋友并肩作战，或是与他们展开生死相搏。

*用火焰喷射器把墙烧焦或是用脉冲枪把你的名字刻在墙上。

*可以用光照亮这里的每个角落。你还能点燃一个火折，照亮你脚下的道路以跟踪你的猎物。

*高级人工智能。无论你是哪一方，你都可能被你的敌人以永远不会相同的方式来追踪或攻击。

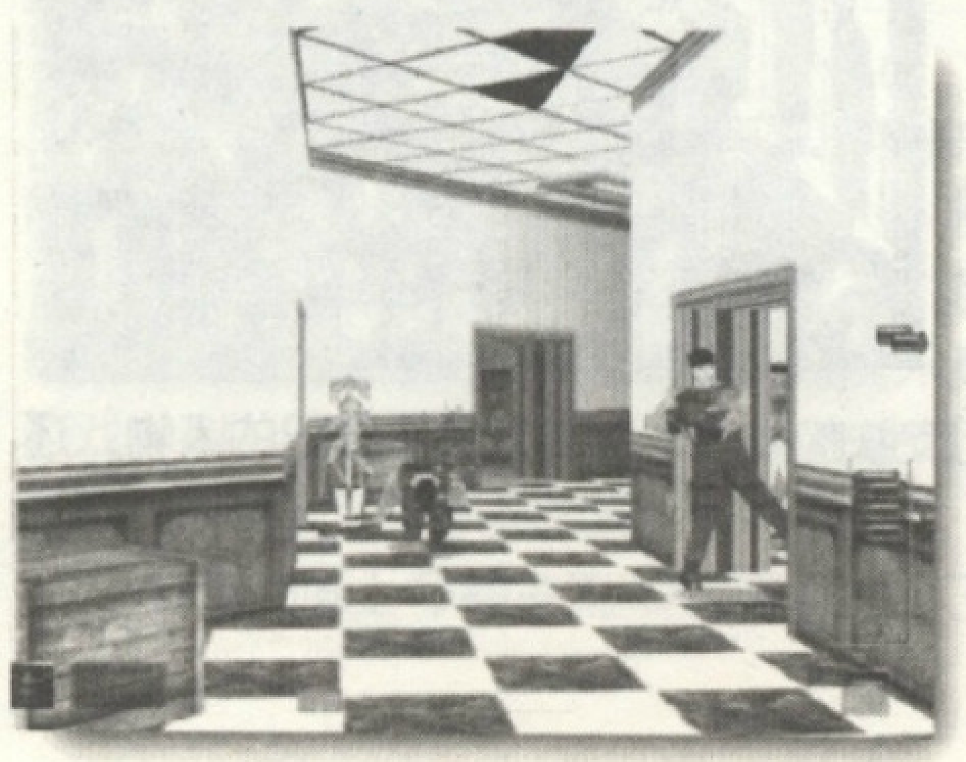
*完全自由的移动。可以向上看、向下看、跳跃、蹲伏以及进行360度的旋转。

人猿行星
Planet of the Apes

类型：动作/冒险
发行：Fox Interactive
制作：Visiware Studios
上市日期：2000年春

《人猿行星》这部游戏是以一部在电影史上非常有名的电影为背景制作的，而这部电影也是改编自著名小说家Pierre Boulle的科幻小说。玩家在游戏中扮演的是尤里西斯，人类唯一的一位幸存者。你一上来就迫降在一个地图上未标明的星球上，不久你便发现这里进化出现了扭曲——人猿竟然成了世界的统治者，而人类则在食物链的最底部。

为了生存下去，玩家将在这部庞大的动作游戏中历险并要解决很多神秘的问题。通过实时的电影风格视角，你将经历15个大关总共70个独立的小关。游戏很具特色，其中有象解决智力拼图，与巨大的蝙蝠、变异的老鼠、疯狂的鬣狗战斗，使用欺骗的手段从人猿那里骗取东西等多种游戏方式。另外，游戏有超过2000句的对话，玩家可从中获得很多重要的信息以让自己幸存下来。由于采用动态捕捉技术制作游戏中的人物及其它角色，《人猿行星》将会为动作游戏设置一个全新的标准。



游戏特征：

*15个大关共70个小关，复杂的解谜过程。

*包括步枪、激光枪和环境武器等多种先进武器。

*超过1000段的动作捕捉动画。

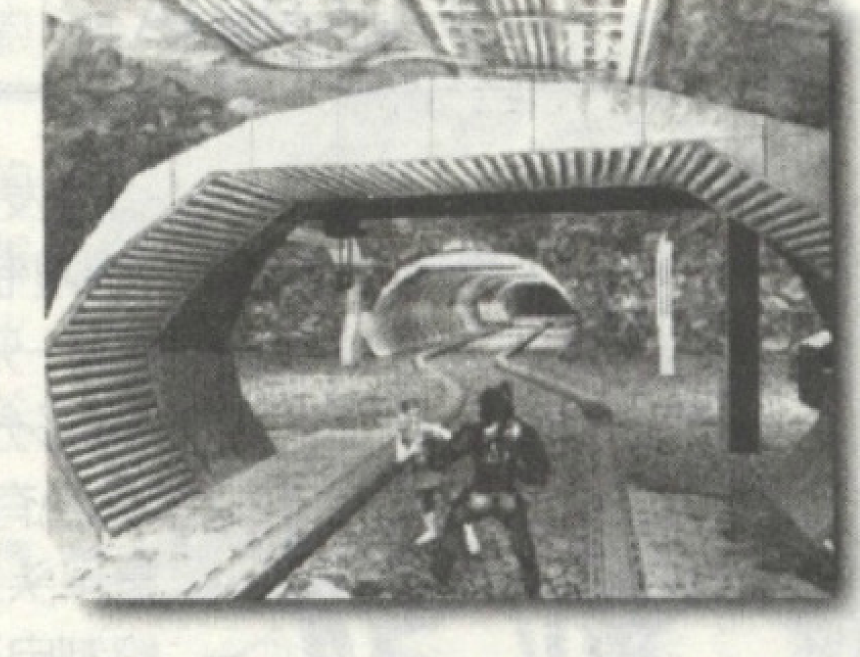
*除原自电影的人猿角色外，还有两个新创的外星社会等级：背叛者狒狒和刺客山魈；大量源自电影的生物：巨大蝙蝠和变异鬣狗。

虎胆龙威II

典型：动作/冒险　　发行：Fox Interactive
制作：n-Space　　上市日期：1999年秋

喜爱电影的朋友们，可要时刻注意Fox Interactive的最新游戏呀！《虎胆龙威II》不久就要完成啦，它里面包括全新的故事主线，相当于把三个不同的游戏合成了一个。闪亮的霓虹灯光和巨大的拉斯维加斯场景成为了我们的主角约翰麦克雷恩表演的背景。约翰麦克雷恩这一次又遇上了麻烦，他又要面对一大批懂得高科技的恐怖分子，这些来自各个国家的“多国部队”正打算把拉斯维加斯从地图上抹去。

游戏特色：



*三个不同的游戏引擎和两种游戏方式。在电影模式中，你将可以玩到一个由三种不同游戏风格组成的以故事情节为主的冒险游戏。此外，你也可以在街机模式中感受一下第三人称视角动作游戏的魅力，或是第一人称视角射击/驾驶游戏的疯狂经历。

*探索拉斯维加斯的神奇景观。从沙漠到城市，所有的场景都会令你兴奋不已。

*品牌效应。虎胆龙威和主角约翰麦克雷恩的名气曾让这部游戏的第一代销售量超过了200万！

*高级人工智能。这将使敌人变得更加危险，但对玩家来说这也更富挑战性。

*支持PlayStation和PC的多种外设。支持数码及模拟的游戏控制设备，光线枪和方向盘。

Blue Byte

网址：http://www.bluebyte.com



1988年，托马斯（Thomas）和一群大学生受雇于德国的一家叫作Rainbow Arts的公司。在这里，他们发现自己在娱乐软件方面具有过人的才能，于是他们共同建立了这家Blue Byte软件公司。著名的工人物语系列就是他们的招牌产品。

阴影之约
Shadow Pact

典型：冒险/策略　　发行：Blue Byte
制作：Murder of Crows　　上市日期：未定

这是一场梦，一个古老而危险的噩梦。它在召唤我们，诱惑着那些想在阴影中进行统治的傲慢家伙和那些想彻底摧毁阴影的空洞的物体。它在我们的梦中歌唱……

宇宙中充满了文明故事和古怪的历史事件，而每一个阴谋和传言都有其恐怖的真实之处。这正是MURDER OF CROWS公司为其第一个游戏《阴影之约》设计的背景环境。《阴影之约》由伟德·沃克和克里斯·托德构思而成。他们两人具有丰富的经验，在1997年，这对搭档合作成立了MURDER OF CROWS公司，致力于开发创造性强、技术先进、故事和科技完美结合的游戏。公司现有9名全职雇员，都是编程、美术和互联网领域的高手。Murder of Crows与国际知名的开发商和出版商Blue Byte合作，采用其所有的顶级视觉3D系统开发出风格独特的将战略、冒险和角色扮演融为一体的游戏——《阴影之约》。

《阴影之约》可通过网络由多位游戏者同时进行游戏。单人游戏时，你必须将具有各自不同目的但又相互关联的情节直线连接起来。情节和故事是单人游戏不可分割的一部分，因为游戏者必须发现隐藏在所有社会甚至整个人类命运背后的最终秘密。在网络游戏中，每位游戏者需要在6个各具特殊目标的秘密社会中挑选一个代表自己，并通过完成己方特殊目标或消灭所有其它社会的方法来统治世界。

Ubi Soft

网址：http://www.ubisoft.com

Ubi Soft

Ubi Soft是一家著名的法国游戏公司。在世界16个国家设立了分支机构，总共超过1400名工作人员。招牌产品是《雷曼》系列。在国内他们代理了《魔法门》和《英雄无敌》系列等许多精品游戏。是一家颇具实力的公司。

ARCATERA

类型：冒险　　发行：Ubi Soft

制作：Westka　　上市日期：2000年第一季度

ARCATERA是一款由Westka开发的冒险游戏。

该游戏内容大概是在三周的时间限制内完成对一个复杂的犯罪活动的调查，以挫败黑社会组织——兄弟会的阴谋。他们企图制造混乱并打倒王子。游戏的发展是多分支的，玩家的行为与反应将影响最终的结果。游戏中的角色有丰富的动作，场景也将非常丰富与逼真。NPC也不再是呆头呆脑的，他们依照自己预定义的智能，控制自己的行为模式，各干各的事。有吃东西的，睡觉的或是赶路的等等，总之他们不会只站在那里作摆设。

游戏中有很多任务，还包括一些分线任务以及谜题，玩家可以有选择性的完成，而且完成的方法也不只一种。角色扮演的成分比较多，包括必不可少的魔法、战斗以及升级系统。Arcatera中有100个地点、漂亮的画面、120个交互性的角色以及丰富的剧情，总之这是一个非常值得期待的游戏。

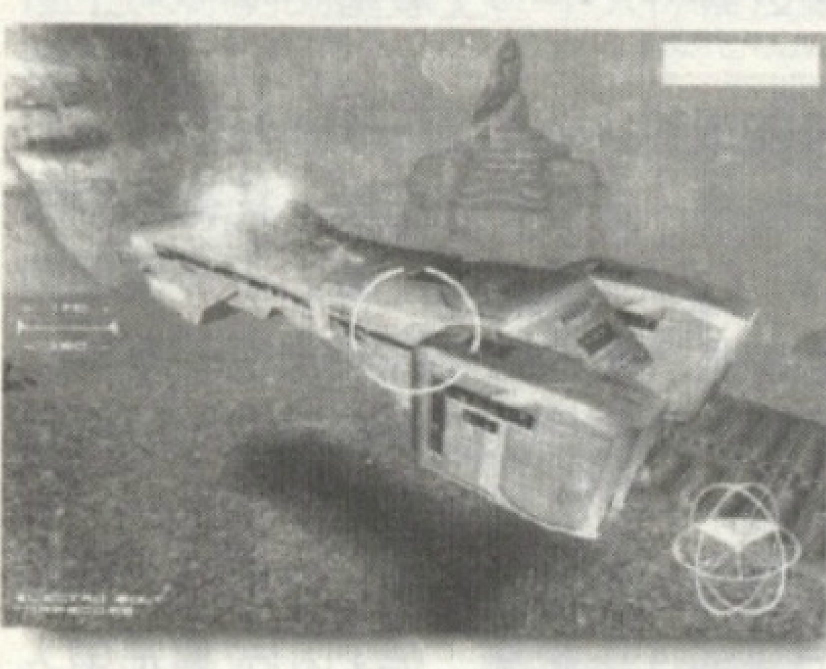
深海战士
Deep Fighter

类型：冒险　　发行：Ubi Soft

制作：Criterion Studios　　上市日期：2000年第一季度

《深海战士》是一款结合了动作、策略和射击的冒险游戏。该游戏的场景从陆地转向水下，你将扮演一个领导自己的特别部队去为生存而战斗的英雄，游戏中的建筑完全修建在一个巨大的母船上。游戏的任务也颇具挑战性，包括寻找并消灭敌人、勘察危险水域和营救船只等。游戏的最终目标是建造一艘超级母船，它将载着你安全脱险。

游戏融合了3D射击和冒险成分，这里有丰富的自然景观和各种敌人。水下的地形多种多样，包括峡谷、淹没的城市以及珊瑚礁等。你将率领多种攻击部队在这些环境中完成任务。游戏的难度也会根据你的表现而自动调整。在游戏中，你可以指挥其他的驾驶员完成任务，他们的AI都很高，而且各有特色，打击敌人的方式也各不相同。



该游戏的音乐和音效非常出色，并且与环境动态交互。其图形则采用了大量的3D特效，比如动态光影、立体雾化、大面积的局部雾化以及汽化效果，粒子和烟痕效果，高级的阴影系统、光源、地表变形、深海裂缝等等。

该游戏支持4种不同的多人对战模式，使你更深刻体会到游戏的乐趣。

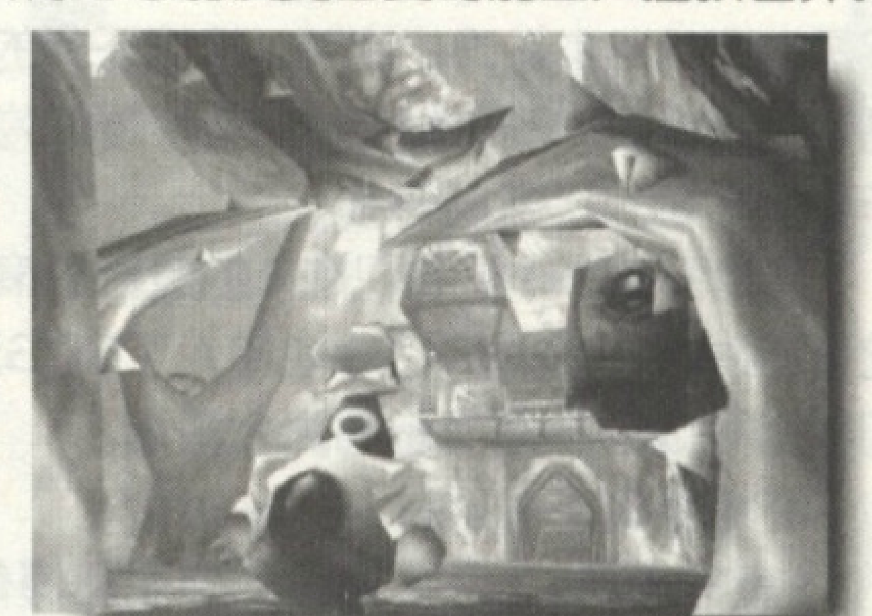
游戏将提供PC和DC两个版本。

雷曼II——大逃亡
Rayman II: The Great Escape

类型：动作　　发行：Ubi Soft
制作：Ubi Soft　　上市日期：1999.9



一伙残酷的海盗从外太空入侵到雷曼的世界，他们的任务是把这里的居民卖到银河中的马戏团为他们卖命。海盗的到来严重扰乱了这里的生活秩序，甚至连雷曼也失去了能量。所以游戏的任务就是要找到伟大的魔术师——Pollochus，只有他才能恢复雷曼的能量，拯救世界。与此同时，雷曼还要救出自己的伙伴，并得到他们的帮助。



《雷曼 II》是Ubi带给我们的一个全新的3D游戏，其强烈的动作感会使你感觉不到自己的呼吸。曲折的情节、意想不到的幽默和难以置信的效果，这一切都不能不让我惊叹制作人员的水平。为了保卫自己的家园和朋友,我们的英雄将在14个神秘的世界和40个关卡中旅行。

《雷曼 II》还是一个多平台游戏，它将在电脑、DC、N64和PS上同时出现，这也是以往任何一款游戏所没有过的。

Funcom



网址：http://www.funcom.com

Funcom是一家专门为土星、电脑和网络游戏制作开发的游戏公司。成立于1993年，现有120名员工。

1999年主推产品有：

PC: The Longest Journey（冒险）、Steel Rebellion（策略）、PS: Speed Freaks（卡通赛车）、DIRT（摩托车赛车）、网络游戏：Backgammon（桌面）、Hearts and Spades（角色扮演）



THE LONGEST JOURNEY

类型：冒险　　发行：TBA
制作：Funcom　　上市日期：1999年下半年

科学与魔法，混乱与秩序，现实与理想，这是一个永久的平衡……

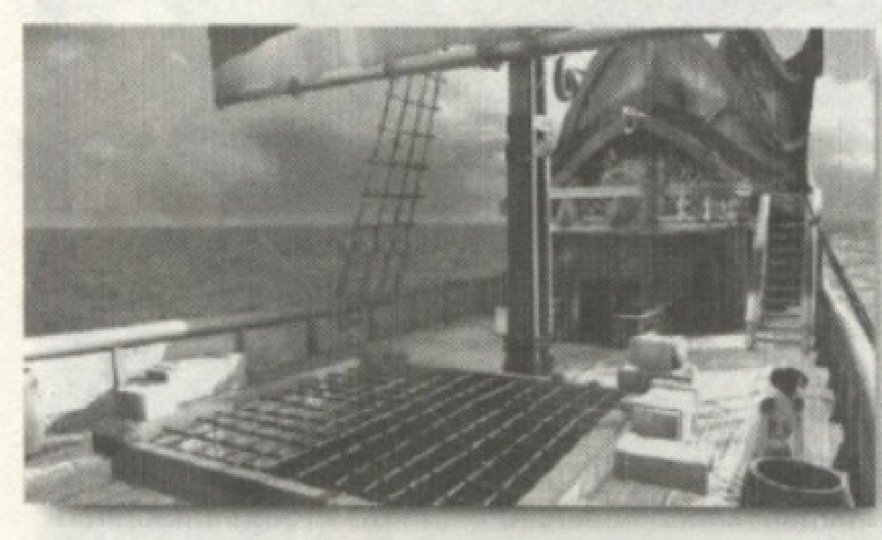
但是现在，永久的平衡被打破了！一个动乱的年代开始了，混乱和危险改变着人们的生活，将人们带到噩梦之中。

平衡的保卫者被抛弃了……

暴风雨正在来临……

世界的命运掌握在一个人的手中。

她就是爱普尔。一位冒险家。她拥有在2个世界之间穿行的能力，它的故事被写成了无数个美丽的传说。但当混乱如暴雨般而来的时候，单凭她的力量能否改变这一切呢？她的未来又是什么呢？



这不仅仅是两个世界之间的旅行，它还是灵魂和肉体之间的交流……

这就是THE LONGEST JOURNEY。

这是一部史诗般的冒险游戏，它将带你穿过2个世界，包括120个场景；复杂的人物对话；超过20分钟的动画穿插在整个游戏当中；还有那纷繁复杂的谜题等待着你去探索。

这是一部介于2D和3D之间的游戏，即时的光影效果，完全3D的人物，支持D3D效果。它将冒险游戏推上了一个全新的境界。

钢铁叛乱
THE LONGEST JOURNEY

类型：策略 发行：TBA
制作：Funcom 上市日期：1999年中期

“在整个大陆中间，流传着一个传奇式的名字——阿拉德（Adlard Ferron），是他给被压迫的人民带来了希望……”

加入勇敢者的行列，转战沙场！你将面对数倍于己的敌人，生存或死亡完全取决于你的智慧和勇气。这不仅仅是你在战斗中正确的控制，根据任务的需要，正确地装配你的车辆（包括底盘、武器和火控系统）将成为制胜的关键。更为你的战车提供了超过20次的升级。



这是Funcom给我们带来的最新的策略类游戏——钢铁叛乱。它在即时战斗游戏中巧妙地加入了RPG游戏中才有的成长、学习和经验等成分，使可玩性大大增强。

游戏特征：

*真3D引擎，完全自由的视角和摄像机。独一无二的真实地形。支持所有的3D加速卡；逼真的音效。完全3D，多普勒效应。

*激烈的即时战斗，在整个游戏过程中加入了人员升级系统。

*简单易用的游戏界面，超过20条指令；完全按照自己的意愿组建部队，25个单人任务。

EIDOS PLC

网址：http://www.eidos.com

EIDOS plc是一个凌驾于EIDOS Interactive、EIDOS Techonologies和Glassworks的庞大机构，负责监督和指导其下属不断创造科技成果和智力成果，同时协调整个集团以确保最强的优越性。

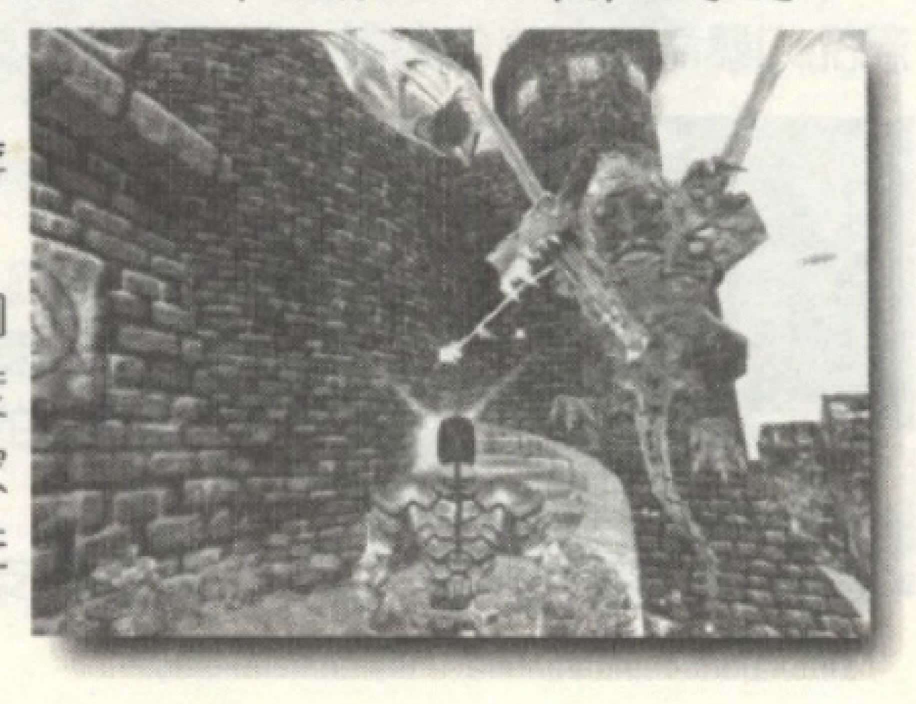
EIDOS Interactive从事的是娱乐产品的开发和代理工作，主要服务于PlayStation、Nintendo64和PC等平台。该公司在伦敦、巴黎、汉堡、东京、旧金山和新加坡均设有办事处。EIDOS的战略思想是出品可玩性高、新颖性强同时又具经济价值的产品。《古墓丽影》系列就是一个典范，不仅销售量惊人，Lara Croft更成为“数字偶像”，派拉蒙影业还将和EIDOS合作拍摄这一题材的电影。

EIDOS Technologies是EIDOS plc的全资子公司，作为EIDOS集团的研究和开发部门，主要研发对象是视频科技、视频压缩编译码器和相关的网络技术。

Glassworks成立于1996年3月，主要研究一些高、精、尖的数字技术。在不久的将来，有望将这些技术成果应用在EIDOS产品的动画之中。

大刀
Daikatana

类型：主视角射击 发行：Eidos
制作：Ion Storm 上市日期：1999年第二季度



《大刀》是一款主视角射击类游戏，它的主要设计师是制作3D射击游戏的传奇人物John Romero。

游戏一开始出场的主角是Hiro Miyamoto及他的两个同伴Mikiko和Superfly Johnson。首先要建立坚不可摧的的友谊，而后才能顺利地度过难关、击败敌人进而查明事实真相。一旦你揪出并干掉那个邪恶科学家Benedict，也就意味游戏结束，还可以用Mikiko或Johnson这两个角色进行游戏，这使《大刀》的可玩性大大增强。

这场旅程从神话时代的希腊到未来500年后的旧金山，纵贯4个时代。玩家可以选用30多种武器与60多种敌人对垒，在同伴的帮助下冲破艰险以拯救历史。

游戏特征：

*4个截然不同的历史时期和场景，它们分别是公元2455年的东京、公元前1200年的希腊、公元前560年的挪威和公元2030年的旧金山。

*由传奇人物John Romero率领的小组开发。

*超强的AI，在游戏中，Hiro可以和他的两个同伴对话。

*利用QUAKE II引擎开发制作，支持所有主流显卡，支持WIN95和WIN98。

*4个时代拥有各自不同的场景、武器、动作、音乐和生物。

*多种方便快捷的连线方式。



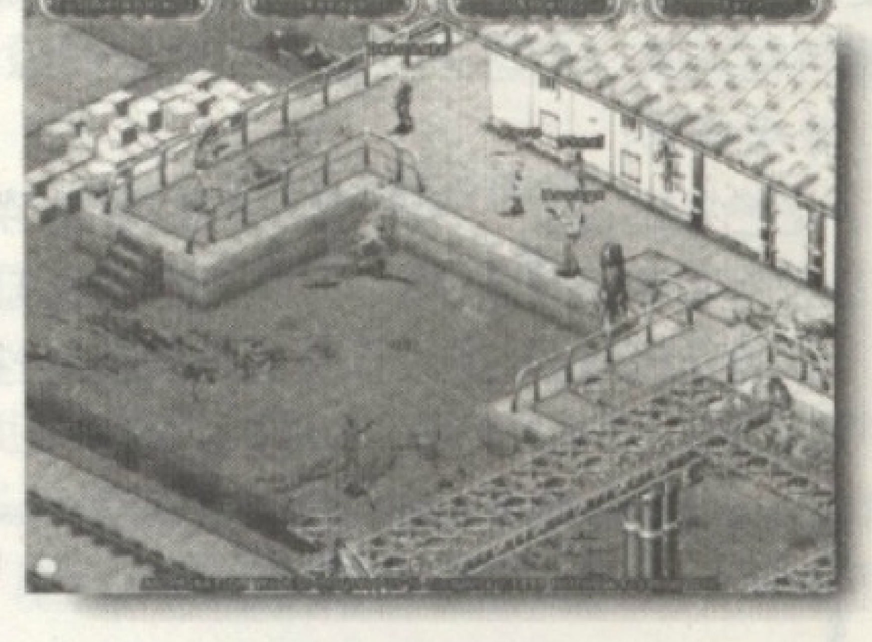
憎恨 Abomination

类型：策略　　制作：Hothouse Creations

发行：Eidos　　上市日期：1999年第三季度

几天来，世界只有静静地看着这场可怕的灾难席卷整个美国。没有人（包括军队）能够制止这种致命病毒肆无忌惮地蔓延。数以百万计的人死去，一个乡村接着一个乡村，一个城市接着一个城市，一个人接着一个人，象一副倒塌的骨牌穿过这片大陆。

90%的人口被灭绝：一些幸运的（也许是不幸的）人活了下来，徘徊在这片死亡大陆上。这场灾难从纽约蔓延到洛山矶，并且还在蔓延。



正当病毒控制大局之际，一群自称“忠实”的教徒出现在各个地方。他们四处蛊惑，并以“Brood”的名义举行忏悔仪式。

Brood是一群恐怖的生物，僵尸、怪兽和数不清的怪物占领了城市，它们能够蔓延、侵蚀人性，利用敌人的尸体制造它们的军队。

在这一可怕事件中，玩家组成了一个秘密小组，拥有迥然不同的成员，目的就是彻底摧毁Brood。

游戏特征：



*《憎恨》是一款快节奏的组队动作游戏。

*控制一队由基因改造工程而来的部队把人类从恶梦中救起。

*可装备多种现代化武器，可研究敌人的科技，以彼之道，还施彼身。

*根据不同情况来改变部队的属性，随着游戏的进程不断提高部队的技能，根据任务需要配备部队。

*研究Brood生物的秘密，使你在巷战中占尽上风。

*采用尖端科技，使用极复杂的3D引擎，为游戏创造真实环境，游戏中每个造型都是一个经过精心制作的3D模型。

*游戏模拟出一个几近真实的世界，燃烧的火焰在人脚下腾起，手榴弹爆炸前会在地上弹跳滚动，人们会被爆炸所激起的冲击波掀翻在地。

*每一次重新开始，游戏都会随机设定场景，这使你每次都能获得不同的任务和经历不同的情节，据统计，将有超过1200万种不同情况。

*游戏支持多种连线模式。

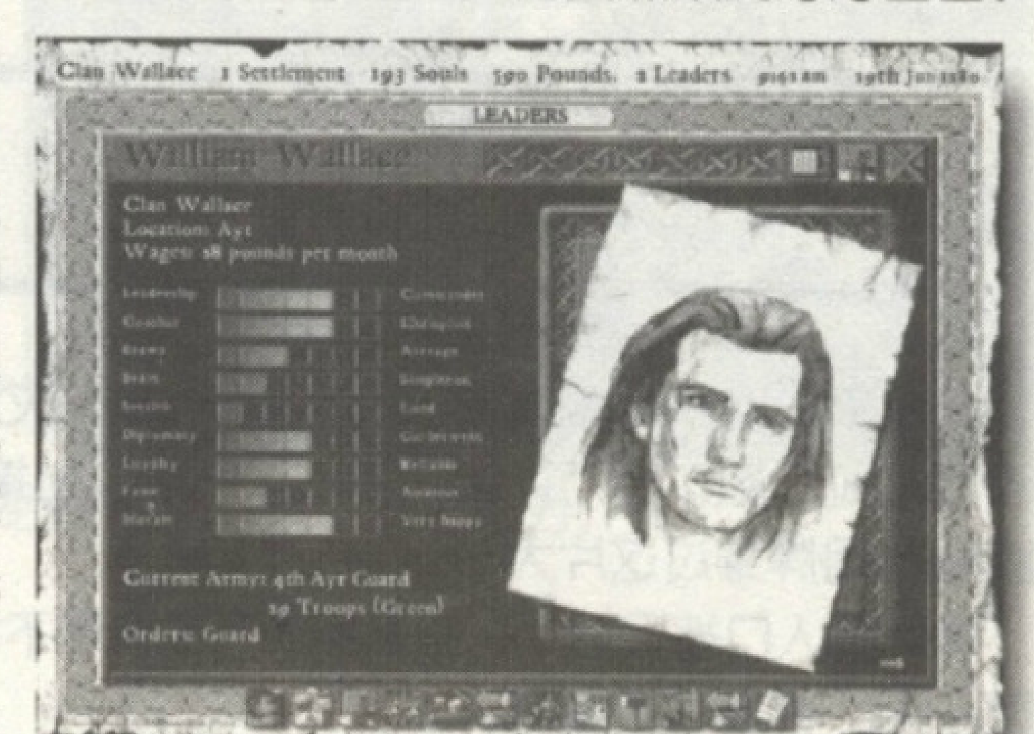
勇敢的心
Braveheart

类型：策略　　发行：Eidos
制作：Red Lemon　　上市日期：1999年第二季度

《勇敢的心》这款PC游戏是根据Mel Gibson自导自演的同名电影改编而成。它讲述的是发生在苏格兰的一个动人故事。那时，苏格兰处于一种无政府状态，氏族间领土、权利上的矛盾愈演愈烈，英国趁机扩张领土。这时，一个名叫William Wallace的人站了出来，他号召数以千计的苏格兰人同他一起，为了自由展开一场希望渺茫的战争。



游戏通过先进的3D技术真实地再现了电影中的人物。玩家可以选择使用16股势力的任何一股，每股势力拥有各自的领地、人口、资源、气候、军队、经济和组织机构，作为一方之主，你要照顾到方方面面。



《勇敢的心》使用特有的高水平3D引擎，玩家将亲身经历战场上那面对面的惊心动魄的战斗。整个英国的地理被真实地再现在游戏中，玩家甚至可以指挥军队进入伦敦盗取王冠。游戏还将昼夜、四季的变化表现出来，无论是路标还是战斗都按现实中的设定。3D造型的士兵动作流畅，即使在近距离也能将很多细节表现出来。在大的战略方面，玩家将扮演苏格兰的一方之主，管理和分配资源，与其他势力交涉，最终目的就是击败英国及其他侵略者。

游戏特征：

*结合即时战斗、策略游戏和经营类游戏的特征。

*控制苏格兰的势力，可凭兴趣和英国结盟抑或独自作战；可选择多达十几方的势力，使游戏百玩不厌。

*仿真的3D地形使战斗变得更具趣味性；支持合作模式或对抗模式的8人连线功能。

格斗悍将II
Fighting Force II

类型：动作　　发行：Eidos
制作：Core Design　　上市日期：1999年第四季度



这是一种人造机体，通过改变遗传基因，使他能够在任何环境下生存，并且毫无顾虑、毫不犹豫地战斗。制造这种史无前例的合成战士只为一个原因：获得完全可靠和有效的武器，他们是高科技战争的产物，他们是格斗悍将。

《格斗悍将II》的卖点在于它结合了策略、格斗等多方面因素，而且故事采取多线方式，结局取决于你的选择，长远的目光和随机应变的能力是制胜的关键。





游戏特征：

*即时动作和光影，极具临场感的光影效果使人仿佛身临其境。

*独特的系统使每个角色的造型和动作更细腻。

*游戏音乐和场景、情节配合得天衣无缝。

*合乎情理的视角切换。

*支持振动手柄。

Red Storm Entertainment

网址： http://www.redstorm.com

Red Storm Entertainment的目标是在电脑游戏、桌面游戏及其它相关产品的制作和发行领域，成为业界的头羊。随着象《彩虹六号》这样的游戏的产生，Red Storm Entertainment迅速以经验丰富、创意无穷的形象为世人所认可。许多Red Storm Entertainment的游戏结合了3D、即时动作和策略等因素，并且在游戏中加强了多人连线的功能，在有些游戏中还提供了语音交流的功能。这些游戏的目标是为了满足那些不断提出新奇要求的“发烧”玩家和追求真实和高智力游戏的朋友。

彩虹六号——猛兽先锋
Rainbow Six：Rogue Spear

类型：主视角射击　　发行：Red Storm
制作：Red Storm　　上市日期：不详

这是继去年的《彩虹六号》发行的一款续集，主角仍然是那些来自不同国家的反恐怖精英。这次，他们要对付的是一个强大的联盟，一个众所周知的国际恐怖组织。这个组织正在招兵买马，力图更加强大，以便达到他们的险恶目的。

在位于16个地区的18个关卡中，玩家将使用全新的或改良的武器与敌人作战，游戏中将出现惊心动魄的人质解救、跟踪、狙击等。不要忘记，57亿人的安全掌握在你手中。

游戏特征：

*回放模式将使玩家记录和欣赏自己出色的行动。

*增强了狙击模式；提高了同伴的AI；增加了新武器和物品；增强的多人模式。

*受伤效果更加真实；真实的雨雪效果；加强了武器的视觉效果；支持游戏杆。

彩虹六号——鹰眼
Rainbow Six：Eagle Watch

类型：主视角射击　　发行：Red Storm
制作：Red Storm　　上市日期：不详

彩虹六号小组又有任务了！恐怖分子对世界的威胁加强了，这一次他们袭击的都是世界著名地方。英国的大本钟、美国的国会山等地处在危险之中。无论时时带领组员消灭恐怖分子还是和朋友们进行一场多人游戏，都能让你乐在其中。这一次，你的组员和你的对手都增强了AI，不可小看喔。随时不要忘记，57亿人的安全全靠你了。

游戏特征：

*5个位于以现实世界为背景的全新关卡，包括伦敦的大本钟、美国的国会山、中国的故宫、俄国的导弹基地。

*新的训练模式。

*增加了4个新的组员，他们是来自法国的Loiselle、英国的Price、德国的Weber和美国的Johnston。

*3种新增加的武器；增强的连线功能。

无情的战场
ruthless

类型：策略　　发行：Red Storm
制作：Red Storm　　上市日期：不详

《无情的战场》表现的是现代大公司在经济领域扩张、称霸时那艰苦卓绝的斗争，这是一个风险和收获都极高的世界。在商业扩张的过程中，背叛、欺诈乃至纯粹的犯罪无所不有，玩家只有一个目的，那就是不断地扩张势力，将其它公司远远地抛在脑后，这个世界只有一个王者。

《无情的战场》并不是一款经营模拟游戏，而是在商界中斗智斗勇的策略游戏。玩家可采取一些超越常规的手段，既可以合法地投资，也可以敲诈和欺骗。

Cavedog Entertainment

网址：http://www.cavedog.com



自1995年创建以来，Cavedog Entertainment一直致力于高水平互动游戏的开发。

1997年9月，Cavedog Entertainment发售了它的第一部作品《横扫千军》（Total Annihilation），使其一下获得了惊人的收入和令人羡慕的荣誉。Cavedog Entertainment被业界誉为即时战略游戏的成功改革者，这主要是指3D地形和形象的使用以及强大的多人连线功能。1998年4月，Cavedog Entertainment又发售了其前作的资料篇《横扫千军：核心战争》（Total Annihilation: The Core Contingency）。与其前作一样，《横扫千军：核心战争》凭借新增的特色再一次掀起即时战略游戏的高潮。

今后，Cavedog Entertainment将继续致力于游戏开发，不仅要推动本行业技术的进步，还要制作可玩性更高、效果更吸引人的作品。

横扫千军——王国风云
Total Annihilation：Kingdoms

类型：即时战略　**制作**：Cavedog Entertainment
发行：Cavedog Entertainment　**上市日期**：1999.6



《横扫千军——王国风云》是一款充满天才般想象力的即时战略游戏，它在保证拥有以前《横扫千军》系列的全部优点的同时，还将有革命性的发展。和以前的《横扫千军》系列不同，《横扫千军——王国风云》讲述的不是为统治银河而引起的战争，而是发生在一片叫Darien的神秘古大陆上的故事。玩家可从4个不同种族中任选其一进行游戏，操纵巨人、骑士、龙等部队作战。作为本族的英明君主，你要建立军队，参修魔法，用威力无比的力量去摧毁敌人。

为了保持游戏的新颖性，Cavedog Entertainment还将在网上陆续放置新的地图和单位供玩家下载。

阿门——觉醒
Amen：The Awakening

游戏类型：主视角射击　**发行**：Cavedog Entertainment
制作：Cavedog Entertainment　**上市日期**：1999年秋





这款《阿门——觉醒》标志着Cavedog Entertainment向第一人称射击游戏进军了。它是一款比较常规的第一人称射击游戏，只是需要玩家多一点点技巧来完成游戏复杂多变的设计。

《阿门——觉醒》将玩家置身于一个令人难以置信的地方－－21世纪中叶的某个国家，玩家扮演一名代号为Bishop6的突击队员，完成这个漫长的故事。

Cavedog Entertainment表示，《阿门——觉醒》和《横扫千军——王国风云》一样，可以从网上不断下载武器、敌人、多人模式地图和其它一些东西。

Psygnosis

网址: http://www.psygnosis.com

Psygnosis立志继续做欧洲互动娱乐软件制作和发行方面的骨干。自从Psygnosis于1984年在利物浦建立以来，一直处于市场的前列，它先后为多种游戏平台出品了130多个产品。

一群行业精英成为Psygnosis致力于优秀产品制作的中流砥柱。随着科技的不断进步，Psygnosis不断地为各种游戏平台开拓市场潜力。从早期的8位、16位游戏机到今天功能强大的PC，Psygnosis一直坚持制作高水准的游戏，这一原则保证了Psygnosis不断成功地推陈出新。

龙女
Drakan

类型：动作、冒险　　发行：Psygnosis
制作：Psygnosis　　上市日期：1999年夏

《龙女》是一款达到一个新高度的3D动作冒险游戏。游戏采用了漂亮的第三人称视角，主人公则是一位名叫Rynn的美女和她的同伴Arokh——一只强大的红龙。从踏实的地面到辽阔的天空，Rynn和Arokh的旅程将经历4个不同奇幻世界的11个关卡，通过一场场决斗把他的弟弟从邪恶巫师手中救出。

《龙女》为玩家提高了精彩的地面战和激烈的空战，同时还具有一定的解谜成分。无论是在室内还是户外，游戏画面都很平滑自然，在光影效果、人工智能、角色动作方面都堪称PC游戏中的精品。强大的多人连线功能可供8人同时游戏，包括死亡模式和King of the hill。

游戏特征：

*结合了地面战、空战、和解谜等多方因素；制作精美的梦幻世界。

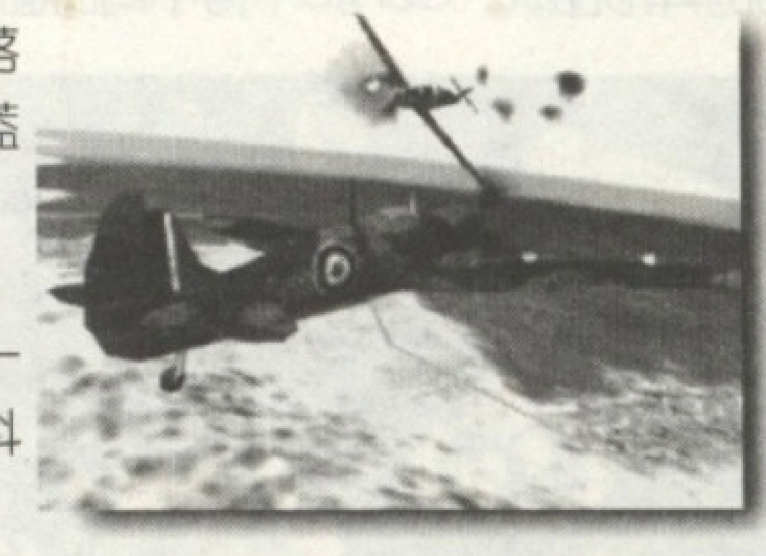
*平滑、细腻的人物动作；多达50种武器；多达25个NPC；强大的多人连线功能。

命运的翅膀
Wing of destiny

类型：飞行模拟　　发行：Psygnosis
制作：Psygnosis　　上市日期：1999年冬

为了国家的荣誉和个人的尊严，做一名驰骋蓝天的战斗英雄吧。《命运的翅膀》为你提供了无数空中战役，让你用激烈的空中格斗谱写壮烈的诗篇。

去经历第二次世界大战欧洲空中战场的紧张和兴奋，当敌人力图把你击落时，飞行联系着你的生命。这是款乐趣无穷的飞行模拟游戏，只要你一飞上蓝天，就不会有片刻安宁。





游戏特征：

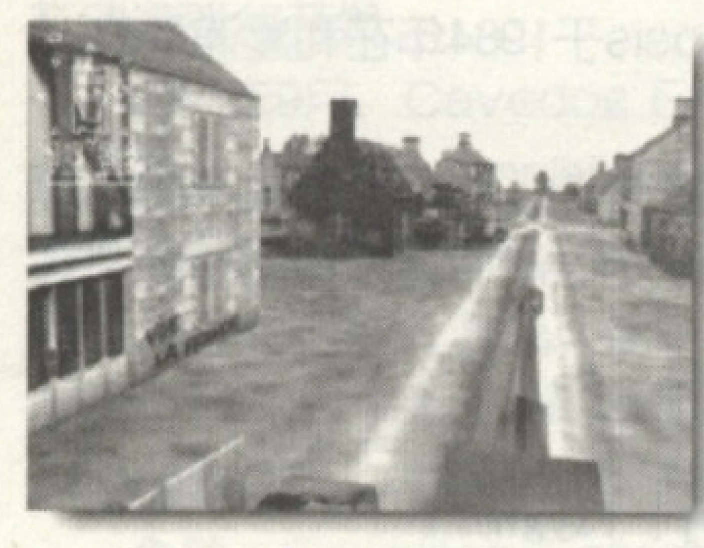
*4种截然不同的战机，它们是Me-109、P-51、Me-262和“喷火”式战斗机。

*在二战战场上执行多达50个任务。

*按真实历史环境制作的地图；提供4个多人连线任务。

装甲精英
Panzer Elite

类型：模拟　　发行：Psygnosis
制作：Psygnosis　　上市日期：1999年秋



在第二次世界大战中，坦克是无可代替的武器。《装甲精英》是一款力图真实的坦克模拟游戏。《装甲精英》是每一个玩家的梦想，它采用的先进的3D引擎细致地刻画了环境，木头的纹理表现清晰，地图按照现实世界而做，建筑会根据不同情况产生不同的损坏效果，要做什么完全由你决定。

《装甲精英》有3种游戏方式：快速任务、单一任务和历史任务。驾驶坦克为国家而战，组建你的成员并进行资源分配。游戏合理的系统适合不同水平的玩家。通过局域网可进行最多8人的连线，通过因特网可让最多4人联网作战。

游戏特征：

*第一款如此精确模拟二战坦克的游戏；高质量的3D环境，仿真的互动效果。
*多达23种坦克供你选择；多达80个战斗任务，从欧洲到北非，从1942年到1944年。

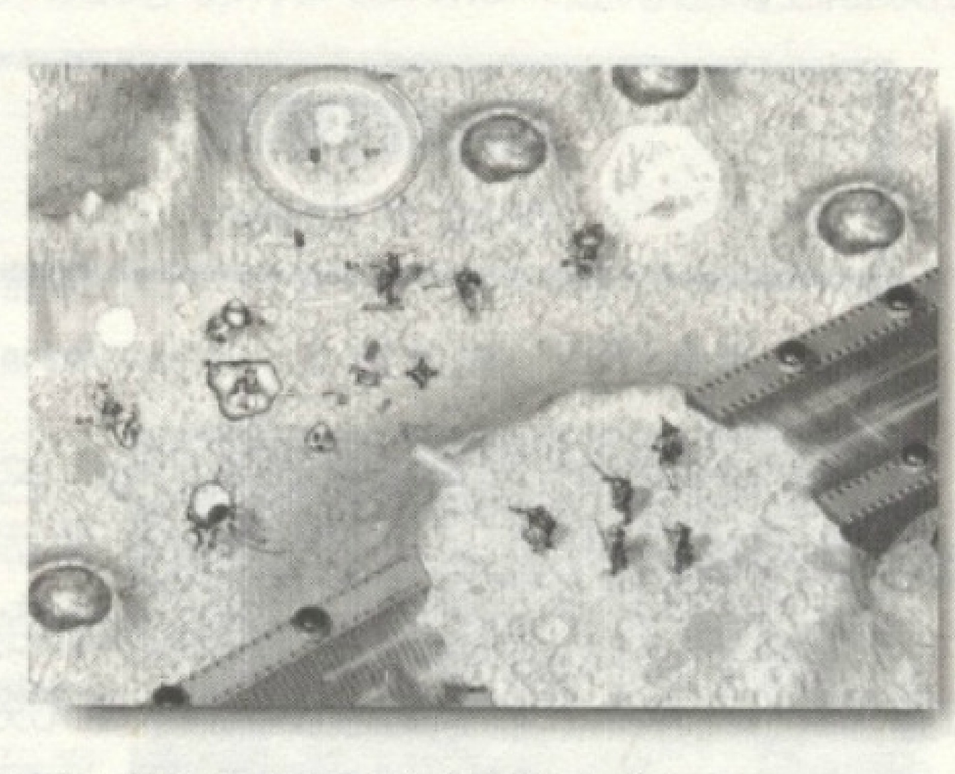
3DO

网址：http://www.3do.com

3DO是一家拥有丰富经验和雄厚实力的公司，主要从事多种平台的娱乐产品的开发、发行和销售业务。90年代，3DO开发了世界上第一种32位电视游戏机，后来败给世嘉和索尼。1996年终止了硬件开发，全力投入到PC软件的开发中。此后，在这一领域不断有惊人之举，成为业界巨子。

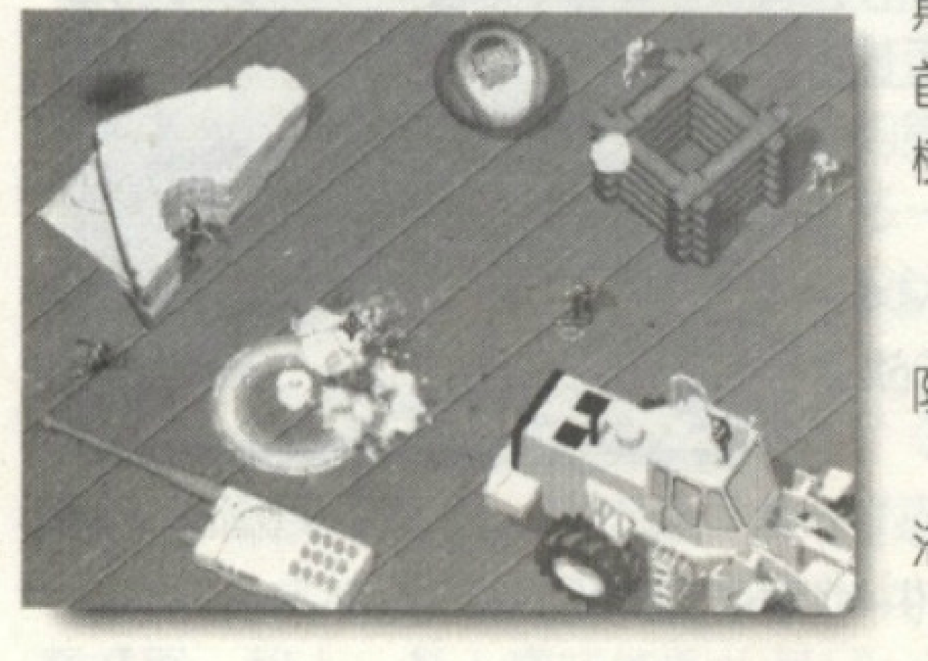
玩具兵大战III
Army Men III

类型：即时战略　　发行：3DO
制作：3DO　　上市日期：1999年秋



在绿色军队和褐色军队之间的战争还在延续，褐色军队指挥官Plastro招募到一群生性残忍的异形部队。为了解除危机，Sarge将和新的同伴一起踏上征程。

Sarge这个保卫自由的绿色军的英雄，又回到这玩具兵的世界继续战斗。这一次，Sarge必须面对许多新敌人，它们是Plastro找来的致命的异形部队。Sarge不得不同时面对大量的新、老敌人。在游戏的前期，Sarge遇到了太空战队的首领，并结成同盟。拥有了强横的新型武器之后，Sarge终于有足够的力量去铲除害人虫了。



游戏特征：

*新增加的兵种和武器。和太空战队结盟的Sarge将和褐色军的异形部队展开殊死搏斗。

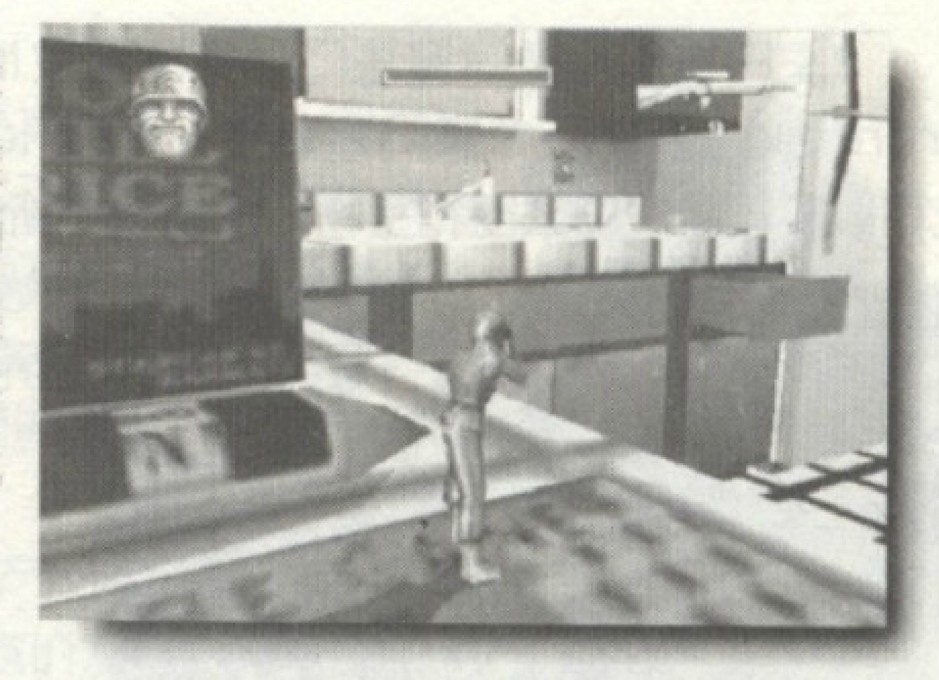
*全新的世界供玩家探险，包括异形的飞船、外星城市、褐色军基地、浴室和冰雪覆盖的公路。

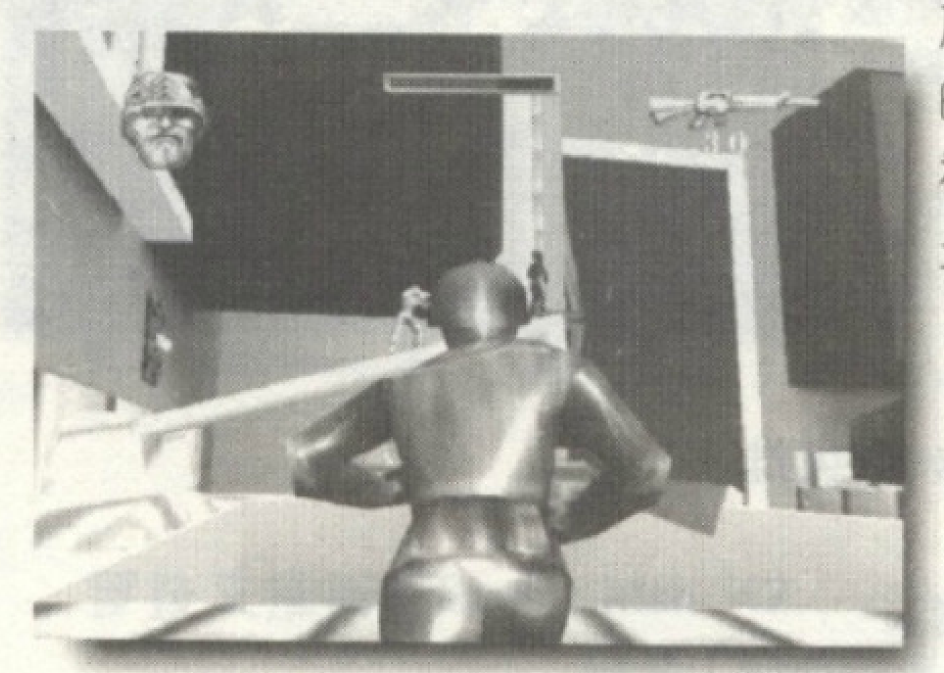
*增强的多人游戏功能；改良的游戏界面。

玩具兵大战——虎胆英雄
Army Men：Sarge' Heroes

类型：动作射击　发行：3DO
制作：3DO　上市日期：1999年秋

这是一款基于《玩具兵大战》系列的背景而改编的动作射击游戏，很可惜，目前只服务于N64和PS。玩家将扮演绿色军的英雄Sarge，与褐色军展开一场殊死战斗。一旦褐色军掌握了诸如野蛮的放大镜、残忍的碎纸机一类的武器，正邪之间的平衡将被永远打破。这是真正的战斗，塑料小兵！





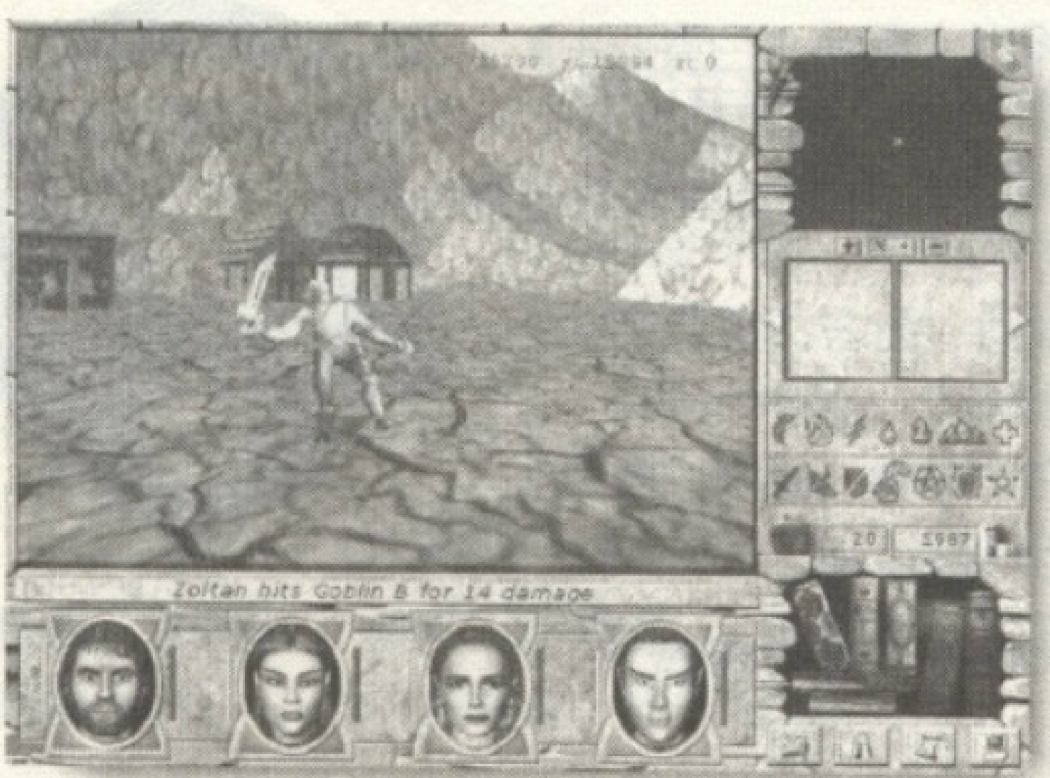
游戏特征：
*可使用9种兵种
*平滑细腻的人物动作；将玩具兵的世界和现实世界巧妙结合。
*多达13种不同作用的武器。
*支持振动手柄；分屏游戏功能（N64）。

魔法门VII
Might and Magic VII

类型：角色扮演　发行：3DO
制作：New World Computing
上市日期：1999年第二季度

《魔法门VII》在《魔法门VI》的基础上有了长足的发展，而且加入了许多因素使之更具可玩性。在战斗发生时，玩家可以选择采取即时方式或者回合方式。游戏除了主线任务外还有上百的分支任务。《魔法门VII》的画面出色，无论使用软件加速还是3D硬件加速，都能表现出游戏精致的场景。

在埃拉西亚之战过后，人类控制了邻近的一片大陆。非常不幸，这就意味着这块本来由人类和精灵共同开垦的土地现在归人类独有，而精灵当然想要回他们的土地。人类和精灵都宣称这块土地属于自己，于是矛盾日益激化。这块土地的领主Duke Markham决定进行一次竞赛，以确认谁能够统治这片土地。



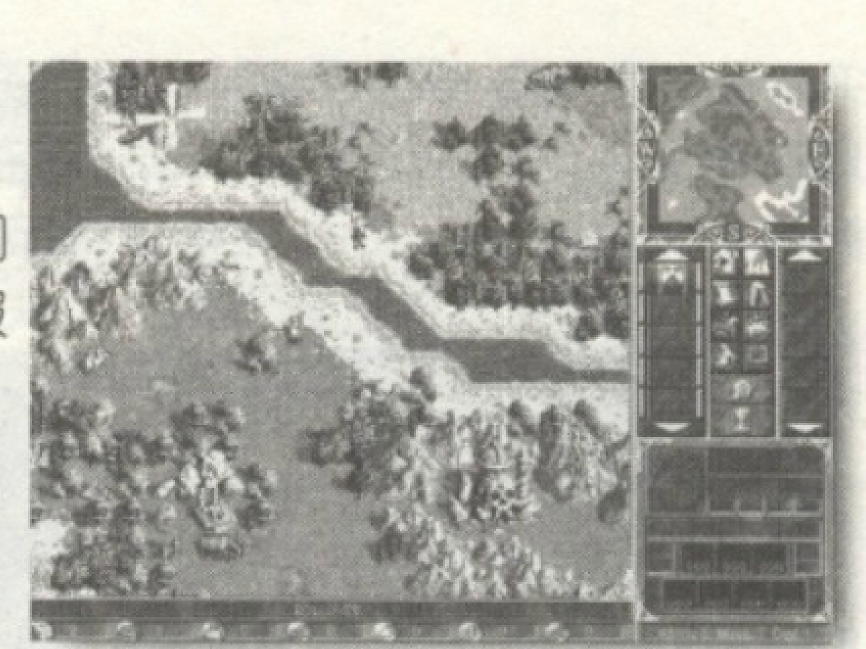
玩家扮演的角色将赢得这场竞赛，成为这片土地新的主人。玩家在一开始可以选择使用人类或精灵，可以投靠一方反对另一方，也可以对整个事件置之不理。走哪条路由你决定，而后果也只有你来承担。

游戏特征：
*改进的游戏画面；更多的角色选择。
*游戏设计极具可玩性；新增的怪物。
*全新的、精彩的故事情节；支持多种3D加速卡。

魔法门之英雄无敌III——末日神剑
Heroes of Might and Magic III：Armageddon's Blade

类型：策略　发行：3DO
制作：New World Computing
上市日期：1999年第三季度

《末日神剑》是《魔法门之英雄无敌III》的一个资料篇，在游戏中，Archibald从前的一个顾问建造了一个叫Heavenly Forge 的上古奇迹，它可以获得新式的武器和宝物，于是一个新的种族Forge诞生了。这个顾问开始招兵买马、聚草屯粮，准备征服世界。埃拉西亚陷入一片恐慌……





游戏特征：
*38个新的单关任务。
*一个新增的种族。
*6个新的战役，包括26关。
*新增的两类共计18位Forge族英雄。
*先进的地图编辑器。
*增加了随机产生地图的功能。

Disney Interactive

网址：http://www.disney.com

Disney Interactive在互动式娱乐软件、家庭教育软件和视频游戏的开发、代理方面堪称行业先锋，在全世界享有盛誉。

作为沃尔特·迪斯尼公司的商业机构，Disney Interactive始建于1994年。5年来，Disney Interactive以开发高质量产品为己任，发售了60余款电脑和电视游戏，其中一些还在销售量上创下纪录。自从1994年起，Disney Interactive就非常重视儿童娱乐软件，先后出笼了《小蚁雄兵》（A Bug's Life）、《狮子王II》（The Lion King II）等巨作，显示了它雄厚的实力。

坏蛋的报复
Villains' Revenge

类型：冒险　制作：Disney Interactive
发行：Disney Interactive
上市日期：1999.10

《坏蛋的报复》是一款"正义战胜邪恶"的冒险游戏，玩家将进入根据《白雪公主》、《爱丽丝梦游奇境》等4个迪斯尼经典电影制作的世界。游戏中的角色情节全来自于这4个故事，玩家被置身于一个充满危险的3D世界，面对的是无止境的神秘和冒险。你将和那些迪斯尼"经典坏蛋"斗智，不断地探索直至胜利。

游戏特征：
*一个充满乐趣和变化的游戏，你需要智慧和耐心。
*许多奖励的小游戏。
*许多迪斯尼的经典人物将出现在3D世界中。
*出色的3D视觉效果。
*12个出色的语音，包括Eddie Carroll和Kathryn Beaumont等名角的配音。
*精彩的电影剪辑。
*玩家的经验可以带到下一关。

硬件设备

ACT LABS的新型光电枪系统

设备开发商ACT LABS宣布，已经利用他们的PC枪系统专利技术开发了第一个产品“GS Gun”系统。该公司声称，这项技术在6英尺范围、各种分辨率下都能提供相当高的精确度。GS Gun系统被设计成可供单人或双人使用，两支光线枪并插在枪套状的基座上。基座后是手提控制器，用来连接其中一把光线枪，玩家可以随时进行热插拔操作来换枪，同时这个手提控制器还能提供模拟鼠标的功能。

这套系统将主要在动作和打猎游戏中使用，公司认为主视角射击类游戏可能也会用上它。开发人员正在进行更多地设置设计以期望该产品能够适应更多类型的游戏。该系统在E3上展出后将于今年八月份以89.99美元的建议零售价发售。

罗技又推新品Sound Man X2

最令人惊讶的是“哑巴”罗技这次要出声了！他们推出了一款装备了SoundMatters研制的线磁驱动技术的音箱。这套包括了一个重低音单元的三件式音箱，能够合成出很浑厚的声音，不似Sound Works 2.1那么纤弱。估计售价99美元。

Wingman Gaming Mouse

罗技的另一款鼠标是Wingman Gaming Mouse，具有很高的灵敏度，专为精确瞄准和射击而设计（比标准鼠标快5倍）。它的接口为USB或PS/2，兼容PC和MAC平台。售价估计在40美元以下。

无球鼠标

IntelliMouse Explorer抛弃了传统的鼠标球代以两个红色发光二极管，其内置图像处理器能以每秒1,500帧的速度精确分析鼠标移动。鼠标有两个普通按键和一个卷轴轮加上左侧两个按钮。支持USB接口的同时也包括PS/2连接支持，以及和USB每秒120次相同速度的快速PS/2接口支持。该产品预计今年10月上市，建议零售价69.95美元并提供终身保修。

ANKO开始出击 Force Commander

不要误以为这个漂亮的摇杆是Microsoft的好东东！它叫Force commander，是American ANKO的力反馈摇杆。目前还不知道具体的性能，但光看外表就已经让人羡煞！



ANKO的另一个新鲜东西就是这个经过重新设计的力反馈方向盘，新鲜出炉，连名字都还没来得及起！原来的设计比较局促，会挤压使用者的膝盖，而且其握盘方式也很怪怪，被称作“傻笑”方向盘。现在这些毛病都没有了，取而代之的是全新的功能设计。以后还会有进一步的报道。

E3大展各类奖项

一年一度的E3大展已经结束了，业界又给我们带来了哪些惊喜呢？下面是IGN评出的本次E3大展各种奖项。

PC游戏类：

最佳游戏大奖：Freelancer

制作：Digital Anvil　出版：Microsoft

本次E3大概是近5年来最好的一次展示，所以很难从众多出色的游戏中选出一个最棒的。不过这个正在开发中的游戏征服了所有的评委。其它一些很有特点的游戏还很多，如：Vampire：The Masquerade-Redemption，Black and White，Ultima Ascension和Sims等。

最佳体育游戏：Supreme Snowboarding

制作：Infogrames　出版：Infogrames　入围：NBA Live 2000

尽管我们都不是非常喜欢滑雪，不过这个游戏的出色是不可否认的。出色的手感（当然支持力回馈），高质量的光影和粒子效果，专业水平的赛道，高超的AI设计都集中在这个比较另类的体育游戏里。

最佳RPG游戏：

Vampire：The Masquerade - Redemption

制作：Nihilistic　出版：Activision　入围：Ultima Ascension，Everquest Expansion

没什么可争议的，Nihilistic用这个游戏证明了他们是业界最好的开发组之一。由最绚丽的引擎刻画的吸血鬼，出色的剧情、对话和界面。你当然可以用游戏里提供的工具为自己进行武装，建造住宅，开展冒险。别忘了随时关心这个游戏的开发进度。

最佳模拟游戏：The Sims

制作：Maxis　出版：Electronic Arts

入围：Flight Combat：Thunder Over Europe，Fly!

模拟游戏的老大自然是Maxis，这次他们带来一个SimCity和模拟宠物的混血儿。你可以控制一些虚拟的人在社区里生活。这个游戏很有可能获得出色的市场业绩和主流媒体的关注，你也不应该错过。

最佳冒险游戏：Gabriel Knight III

制作：Sierra Studios　出版：Sierra Studios

入围：Hype：The Time Quest

我们不知道这会不会是Gabriel Knight系列的最后一集，但它的确是个出色的游戏。漂亮的3D画面，清晰的故事线，丰富的人物和事件，冒险游戏迷会喜欢这个游戏的。

最佳动作游戏：Freelancer

制作：Digital Anvil　出版：Microsoft

入围：Quake III，Oni

这个还需18个月才能完成的动作游戏为什么能击败Quake III？但这是事实。似乎Chris Roberts从银河私掠者里面得到了不少灵感，比方说开放式的探索，贸易和交战。但是游戏的画面效果令人震惊，壮观的景象，真实的光源，不可思议的星云效果，以及闪烁的星光。没错，它是最好的游戏。

最佳战略游戏：Black & White

制作：Lionhead　出版：Lionhead

入围：Age of Empires II：The Age of Kings，Star Trek：Armada，Braveheart，Shogun：Total War，Pharaoh

尽管出现在展览会的只是一个技术演示版本（tech demo），但是精美的图像和不可思议的细节让很多人的下巴掉到了地板上。尽管还有很多工作要做，但是Lionhead信心十足地宣布这个游戏将在今年年底推出。也许很快就会有正式的DEMO出来了。

最佳竞速游戏：Trickstyle

制作：Criterion Studios　出版：Acclaim

入围：Driver

只要作到了出色的画面和操作性，一个竞速游戏就会大获成功，而Trickstyle就作到了这两点。看看那些养眼的画面吧，是不是会觉得还是开慢车观赏景色比较好呢？

最佳硬件：3dfx Voodoo3 3500 TV

入围：Microsoft IntelliMouse

尽管其它的3D卡层出不穷，冠军还是被3dfx抢到手了。Voodoo3 3500 TV是块all-in-one显卡的代表，2D、3D、TV输出、实时记录MPEG-2视频和音频流、支持DVD回放，你还要别的东西干什么？

PS游戏类：

最佳游戏大奖：Dino Crisis

制作：Capcom　出版：Capcom　入围：Gran

Turismo Ⅱ, Final Fantasy Ⅷ, Quake Ⅱ, Tony Hawk's Pro Skateboarder, Resident Evil Nemesis

最佳动作游戏：Tomorrow Never Dies

制作：MGM/Black Ops　出版：Electronic Arts　入围：Quake Ⅱ, Tony Hawk's Pro Skateboarder, Fighting Force Ⅱ, Saboteur

最佳冒险游戏：Dino Crisis

制作：Capcom　出版：Capcom　入围：Legacy of Kain, Resident Evil Nemesis, Too Human, Koudelka, Metal Gear Solid VR Special Edition

最佳格斗游戏：Wu Tang

制作：Paradox　出版：Activision　入围：Bloody Roar Ⅱ, Jojo's Venture, Marvel's X-Men

最佳竞速游戏：Wipeout Ⅲ

制作：Psygnosis　出版：Psygnosis　入围：Gran Turismo Ⅱ, Driver, Ridge Racer Type Ⅳ, Richie Carmichael's MotoCross Championship, Monaco Grand Prix, Jet Moto Ⅲ, Crash Team Racing

最佳RPG游戏：Final Fantasy Ⅷ

制作：Square　出版：Square　入围：Grandia, Lunar Silver Star Story, Star Ocean: The Second Story, Suikoden Ⅱ, Vandal Hearts Ⅱ

最佳模拟游戏：Gran Turismo Ⅱ

制作：Polyphony　出版：SCEA

最佳平版游戏：Ape Escape

制作：SCEA　出版：SCEA　入围：Spyro Ⅱ, Croc Ⅱ, Glover, Pac-Man, 40 Winks

最佳体育游戏：NFL Blitz 2000

制作：Midway　出版：Midway　入围：Ready 2 Rumble, NHL Championship 2000

最佳智力游戏：Qbert

制作：Artech　出版：Hasbro　入围：The Next Tetris (Hasbro)

最佳硬件：GameShark Pro

入围：Tilt Pad

惊喜奖：Gran Turismo PS2版（真的可以玩哦）

N64游戏类：

最佳游戏大奖：Perfect Dark

制作：Rare　出版：Rare　入围：Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, Eternal Darkness, Sprocket, Excitebike 64

最佳动作游戏：Perfect Dark

制作：Rare　出版：Rare　入围：Eternal Darkness, Quake Ⅱ, Jet Force Gemini, Capcom's beautiful port of Resident Evil Ⅱ

最佳格斗游戏：Super Smash Bros.

制作：HAL　出版：Nintendo

最佳竞速游戏：World Driver Championship

制作：Boss Game　出版：Midway

最佳智力游戏：The New Tetris

制作：H2O　出版：Nintendo

最佳体育游戏：NFL Blitz 2000

制作：Midway　出版：Midway

最佳模拟游戏：Harrier 2001

制作：Paradigm Entertainment/Video System

出版：Video System

最佳战略游戏：Starcraft 64

制作：Mass Media　出版：Nintendo

最佳硬件：GameShark Pro

Dreamcast游戏类：

最佳游戏大奖：Ready Ⅱ Rumble (Midway)
最佳动作游戏：Dynamite Cop (Sega)
最佳冒险游戏：Ecco the Dolphin (Sega)
最佳格斗游戏：Soul Calibur (Namco)
最佳竞速游戏：Trickstyle (Acclaim)
最佳模拟游戏：Toy Commander (No Cliche)
最佳体育游戏：NFL 2000 (Sega Sports)
最佳硬件：56k Modem



北京　才华

很久不曾玩即时战略类游戏了，主要因为最近没有名家大作出台，象我这等骨灰级的即时战略超超高高手，只能拿别类游戏如《文明III》、《英雄无敌III》来充饥肠。此次得到《帝国时代II——帝王世纪》(Age of Empire II:Age of Kings)，亲历数场战役，目睹其超凡风采，不禁由衷感叹Microsoft就是不一样……

《帝王世纪》依然遵循被《沙丘II》、《命令与征服》以及《星际争霸》所划定的标准即时战略协议，开始时只有少数几个生产单位，在一个简单的地图界面内建立一个基地或者城镇，采集资源、研究新技术、探测地图、构制建筑集群，发现其它文明社会并去征服他们。游戏涵盖了1000多年的历史流程，从罗马帝国的衰亡直至中世纪末期，有13个极具不同特色的文明国家可以选择，分别是英吉利（British)、拜占庭(Byzantine)、凯特尔(Celts)、古代中国（Chinese)、法兰克(Franks)、大和(Japanese)、蒙古(Mongols)、波斯(Persians)、撒拉逊(Saracens)、哥德(Goths)、土耳其(Turks)、条顿(Teutons)和维京(Vikings)。片头动画在浑厚音乐的衬托下非常壮观，在君王的策划下，战士们在外攻城掠地，直杀得尸横遍野，血流成河，真实地再现了古代争战的惨烈与悲壮，令人豪情激发恨不能也仗剑驰骋沙场。游戏画面的精美程度无可挑剔，可与《沙丘2000》的细腻相比。其人物与建筑的逼真写实风格更令人击节赞赏，这简直不是游戏画面，而是由博物馆收藏的不朽画册。人物与建筑成现实比例，人物虽小但都做得很细致，丝毫不影响游戏的视觉效果。另外，在建造奇迹时，不禁惊叹1024×768的游戏界面竟然放不下1个奇迹，只好将分辨率调至1280×1024……

单位数量与单位造型

游戏中单位数量上限系统默认为75，最大可调至200，提供了超过50种作战单位。兵种仍然分为步兵、骑兵、弓箭兵、投射武器4大类，还有各式各样的舰船，分别可以用来运送军队、发射火炮或炮击敌舰，其中拥有厚重装甲的战舰火力强大，宛若陆地上的巨型投石车，可用来摧毁敌国的大城。还可以将作战单位编队排成各种阵形，如列、行和锲形等。假如敌人在大规模战争中安排的就是上述阵形，不妨攻击其侧翼或后防，这钟奇峰突起的力挽狂澜绝对令人心跳不已……总之，游戏的自由度很高，只有对战术良好运用会才能攻无不克，战无不胜。可以同时控制24个作战单位。农民有男女之分，耕作时只见他们先往地上不停地撒种子，当看到地里长出了粮食时，便蹲在田里收割然后送到粮仓，其精细动作维妙维肖令人赞赏。战斗单位新加人了精英战士，选择英吉利，可以生产长弓兵；选择大和可以布署武士阵容。不过，最令人激动不已的还是各文明种族的每一名士兵说的都是本民族的古代语言，聆听着属下母语的应答声将敌人一一消灭，这种心情只有身临其境才能体会到。并且每个种族都有独一无二的建筑，如中国的天坛、粮仓等建筑古色古香，动态画面中还有古老的水车，只见流水潺潺，风光典雅，加上背景悠扬的音乐衬托，令人仿佛来到了古老的东方……

战役模式

游戏有4种模式可以选择，战役模式、随机模式、杀君模式、死亡模式。在战役模式中有少许战争可以寻觅到一些历史的踪迹，象贞德、成吉思汗等著名的历史人物，这主要归功于本游戏的策划人雪莱搜集了大量各国文明发展的流程、建筑、造型风格、科技变革等真实的历史资料，并成功地融人游戏设计中去。随机模式是同几个电脑对手一争长短，人数上限、地图类型与大小、游戏开始时代、胜利条件、游戏难度和资源都可自选，下面还有3个单选项，其中开启地图每个玩家都想点中吧？杀君模式为新增加的一种战斗模式，游戏开始时有2个城堡和2个头戴王冠手提步枪的人（国王与王后）以及其它几个普通单位，在此种模式下须特别注意

不要让国王和王后都牺牲，另外忍不住再偷偷告诉玩家一句真言，伤兵可进入城堡补血哟！死亡模式大家都曾玩过，玩家的起始资源为木头、食物各20000，金子10000、石头5000。如果玩家自编制地图，主界面会增加一个自定义模式，既在玩家编制的地图上开始自己国家文明的进程。

游戏地图与界面

地图尺寸分别为微小、小、中等、大、巨大、极大6种，能够满足玩家联线时的不同需求。游戏中崭新的界面设定给玩家操纵提供了极大的方便，游戏界面上方有一状态栏，状态栏左侧分别表示为木头、食物、金子、石头和人数的现状。人数的现状可是非常实用的，这样就不会因为不知道民居不够不能生产人员单位而浪费宝贵的时间了。中间为时代状态，右侧为科技树、对话、外交以及主菜单按钮。科技树清晰地列出了各个时代不同建筑的种类、升级顺次，需要的资源和功效，可令玩家一目了然自行取舍，因为大家都知道有时候我们不须全部升级，而应有所侧重；对话菜单除对话框外，下方还有25个短句可选用，方便玩家联线时同敌我通讯，如立即出击，不同意等，此时通讯对象即可为同盟友密谋决策千里，也可对敌方大肆讥讽施以激将法；外交菜单可选择同各种族的关系。游戏界面下方左侧为建筑选单，注意新加了1个警示钟，如点击它，那么在嘹亮的号角声中全国都会进入警戒状态，共同抵御外敌。右侧为小地图，在小地图的下方还有3个按钮，单击可改小地图为显示资源模式、战役模式和正常模式。

经济策略

无论任何战争打到底也不能缺少资源，所以游戏中怎样得到各种资源也就成了至关重要的一环。粮食可通过派农民狩猎、捕鱼、耕种、采摘果实以及挤羊奶获得，而木头、矿石和黄金只能通过开采。除了巧取豪夺与敌方拼抢外，《帝王世纪》发展了一套较进步的经济系统，包含海上和陆上单位。所以可以根据供需之间所产生的价格波动，买卖物品和资源来交换黄金。游戏中还可以让电脑去决定最好的市场经营计划，它会用产品换回最好的东西，也会自动将货物装入商队或商船中，踏上富裕之路。当然，最好运用追踪指令以确保它们一路平安。

电脑AI

还记得前作中必须时常检视农夫是在砍树、耕作还是呆呆站着等待指令那种令人沮丧的情况吗？较之前作更加优秀的AI是本游戏的闪光点之一，《帝王世纪》将这些琐事全部交给了电脑AI，譬如新增加的集合指令(Gather Command)，只要在建筑物上下达集合指令，该建筑物所产生的单位会自动去执行任务，若是军事单位则会到指定地点集合待命。在修造建筑时，一个人完成了本职工作后，就会帮助其他人，甚至是跨行业的耕作。此外，敌方电脑也变得聪明多了，打不过时，就会毫不犹豫地逃之夭夭。

联线模式

现在即时战略类游戏中加入联线功能已经毋庸置疑，《帝王世纪》更不会忘记广大深爱它的Fans。联线模式主要分为3种，最多支持8人对战，虚拟联线当然是玩家自己同电脑戮战了，区域模式可同友人在区域网上厮杀，至于在INTERNET ZONE服务器上的竞争才是真正的较量，因为那是全球英杰的聚集地，挑战所有超级玩家一直是笔者不灭的心愿。

其它心动点

在玩《帝王世纪》的过程中，笔者经常被发现的新特色所陶醉，如新增加的建筑——城门，玩家可控制城门的开启，自家人出入时随便来往，敌人进攻时铁栅栏往下一放，不会轻易让敌方电脑或你的对手攻进城池，或者更酷地将一半敌军引进，将敌人一分为二分别歼灭，而箭塔在城墙后面恣意射杀，这样一个简单的设计便极大地增强了游戏的可玩性，没有强大的军事力量就想攻城掠地将变得异常困难。城堡的加入是非常令人振奋，毕竟我们可以让己方受损部队进入城堡补血，而不用在长老面前一个个排队等候了。当人员单位以及矿产资源被建筑物或者树林遮挡，则都会有相应的轮廓体现，这样又避免了找不到资源或者自己的属下。再加上前面提到的人数状态、科技树、警示钟等这些温馨体贴玩家的设计，都体现了ENSEMBLE STUDIOS 小组的独具匠心。面对这样美观精致无与伦比的画面，富于人情味的程序设计，高超的AI，基于历史的游戏情节，是不是有人按捺不住了，那就让我们在ZONE相会吧！



魔法门系列游戏登陆中国恐怕还要归功于《魔法门VI——天堂之令》中文版，它以"龙与地下城系列"小说严谨的故事格局为背景，佐以众多的魔法和广阔的游戏大陆，这一切吸引着一批批玩家深入到这块充满着力量与魔法的世界探险。这一次3DO再次强力出击，借着《魔法门之英雄无敌III》的风头让我们这些"魔法门迷"们再次来到魔法大陆，去挑战另一个极限！这就是我们要介绍的魔法门系列最新大作——《魔法门VII——血统与尊严》(MIGHT AND MAGICVII:FOR BLOOD AND HONOR)。相信又会给魔法门系列的铁杆玩家们带来一个个不眠之夜!



北京 浮点

故事发生在《魔法门英雄无敌III》之后，埃拉西亚大陆(Erathia)经过女王凯瑟琳传奇般地收复并击败了被控制的前国王格里冯哈特的不死之身后暂时恢复了安宁，但随着时间的推移，大陆又渐渐产生了躁动。麦克汉姆(Markham)公爵是埃拉西亚大陆部分土地的拥有者，他掌管的领土虽然不太大，但却拥有兵家必争之地——哈姆得利(Harmondale)，人类和精灵族都想控制它。麦克汉姆公爵因为能力有限而决定放弃，这样至少能少得罪一些人。他决定举行一场名为"清道夫打猎比赛"的活动来确定这块岛屿的真正主人，必须经过"屠龙"来获取参赛资格，然后再找到一件失落已久的上古神器。只有完成了以上任务，才能成为这块土地的真正主人。作为王位的角逐者必须对这块大陆"哈姆得利"负责，去解决新职位所带来的难题。决定帮助人类还是辅佐精灵族，甚至中立。不管选择什么，这块大陆将始终随着时间的推移而运转，最终的结果将会让玩家得知自己奋斗的目标是否能够实现……

游戏整体感觉与《魔法门VI》极为相似，由于采用了《魔法门VI》的引擎，所以从细节上来看变化不大。变化最大的要数游戏的图像了，《魔法门VII》支持D3D及3DFX，经过硬件3D卡的渲染，画面有了大幅的提高，NPC及怪物圆滑了许多，看起来不会再有原来六代中薄纸片的感觉，黑夜白昼的过渡及雨雪看起来更加真实，尤其在下大雾时那种半透明的感觉看起来让人觉得身临其境。魔法全部都有了光影效果，当使用火系魔法"地狱烈焰"时眼前火光冲天，大地都染成了火红色，只能用两个字来形容——"绚丽"。游戏的音乐依然雄浑，在不同的场景，如：村镇、野外及地下城都有不同的背景音乐相呼应，将冒险和战斗时的气氛烘托得淋漓尽致。

对玩家来说最感兴趣的大概要数在人物上的设定：

一、它一改前几代中人物头像写实化的风格，变成了3D卡通味十足的"橡胶"头像，原以为可以通过改换五官来创造自己心目中的人物，但事与愿违的是和六代一样只有几个有限的头像可供选择，头像表情还是觉得有些死板，真不知这样的设定会有什么好处，这可能算是本游戏的一个欠缺吧。

二、加入了人种的概念，由原先单一的人类变成了四个种族：人类(HUMAN)、精灵(ELF)、矮人(DWARF)和半兽人(GOBLIN)，由于人物种族不同，所擅长的职业和特点也各有不同：

1.人类没有太大的弱点，各项能力比较平均，他们的智力不如精灵，但学识丰富，是成为魔法师或牧师的最佳人选。

2.精灵是天生的弓剑手和盗贼，他们有极其敏捷的速度，对精神系魔法有先天的抵抗力，但力量及耐力不足，所以他们不可能成为一个好的战士。

3.矮人居住在低矮的山洞里，他们的力量能让所有

面对他们的人产生畏惧，他们拥有极佳的忍耐力，如果有机会成为一个战士他们将会永往直前。

4.半兽人是矮人的近亲，同样具有强大的力量和忍耐力，对于精神系魔法具有天生的恐惧。先天性的头脑简单使他们永远不可能成为一个魔法师，但对战斗的渴望使他们更适合作一名斗士。

三、角色增加了僧侣(MONK)、小偷(THIEF)和浪人：

1.僧侣是徒手搏斗的专家，他们从来不用防具和武器，修行对他们来说唯一的目的就是为了突破身体、灵魂和心灵的极限。他们拥有强壮的体格和灵活的格斗技巧。只须用手脚上的攻夫就可以对敌人造成重创。由于他们严谨的修行使他们对身体本身及内心都有着极深的了解，因此他们甚至可以修行牧师特有的一些魔法技巧。僧侣的初始技能是素手格斗和闪躲。素手格斗可以让他们空手和怪物对抗，而闪躲则等于是僧侣最好的铠甲。僧侣初始能够修习的技能是肢体，心灵和精神系魔法。随着等级的提高，僧侣也可以修习更多更高等级的魔法技巧。

2.小偷是应广大玩家极力要求而新加入的职业，这也是英文RPG类游戏的元老级职业。他的加入给我们带来了更大的乐趣，最令人满意的是他开启机关的技巧，有了它我们可以轻而易举地开启那些宝箱而不至于受伤。其实小偷的格斗技巧也不弱，HP仅仅次于骑士，武器及盔甲技巧一般，但由于他的其他特殊技能，所以他也是个不错的选择！他们擅使匕首，但对于修习魔法只能说是个白痴。小偷升级后可转职为流氓(这也算是升级)，以后可转为间谍。

3.浪人是一个综合了巫师和牧师特点的职业。这点与同样具有双重特点的圣骑士很相象。既然综合了两个职业的特点，那么浪人当然就可以同时修习牧师系的肢体。心灵，精神魔法和巫师系的四大元素魔法。但浪人在修习魔法时虽然博但不能精。而且跟圣骑士相比，也不能修习大师级的剑技、锤技、盾技，也不能装备亮铠，所以限制很多。浪人升级后可转职为猎手，其后可转职为猎手领主(hunter lord)。

四、游戏中延续了人物善恶的设定，愿意当大侠还是魔头就要自己考虑了，在游戏中的一言一行都会对将来带来很大的影响。

《魔法门VII》中魔法沿用了六代的魔法系统：分别为水、火、土、空气、心灵、肢体、精神、光明、黑暗共有九大类魔法，每类魔法又分为十一种，全部经过手工重新绘制，更加精细。每种魔法也增加到四级，分别为初级、中级、大师级和超级大师级。这样算来，魔法的变化及使用技巧真是数不胜数了！

游戏的操控与六代基本一致，但增加了对控制键的设定，这样可以按个人喜好来设定每一个控制键，甚至可以用打QUAKE的方式来玩这个RPG类游戏。游戏中引用了平滑移动的设定，使人物转向时不再抖动……这可以说是一个贴心的设定。New World Computing把一个玩家所能想到的问题在《魔法门VII》中都给考虑得十分周全，跟随者经过了重新编排，功能更多了，在《魔法门VII》中最多可以有三个NPC加人其中，只要能找到好的NPC，在这块大陆上修炼起来就能事半功倍。而且还能向一些NPC购买物品，如果运气好的话甚至可以买到一些失传已久的神兵利器。

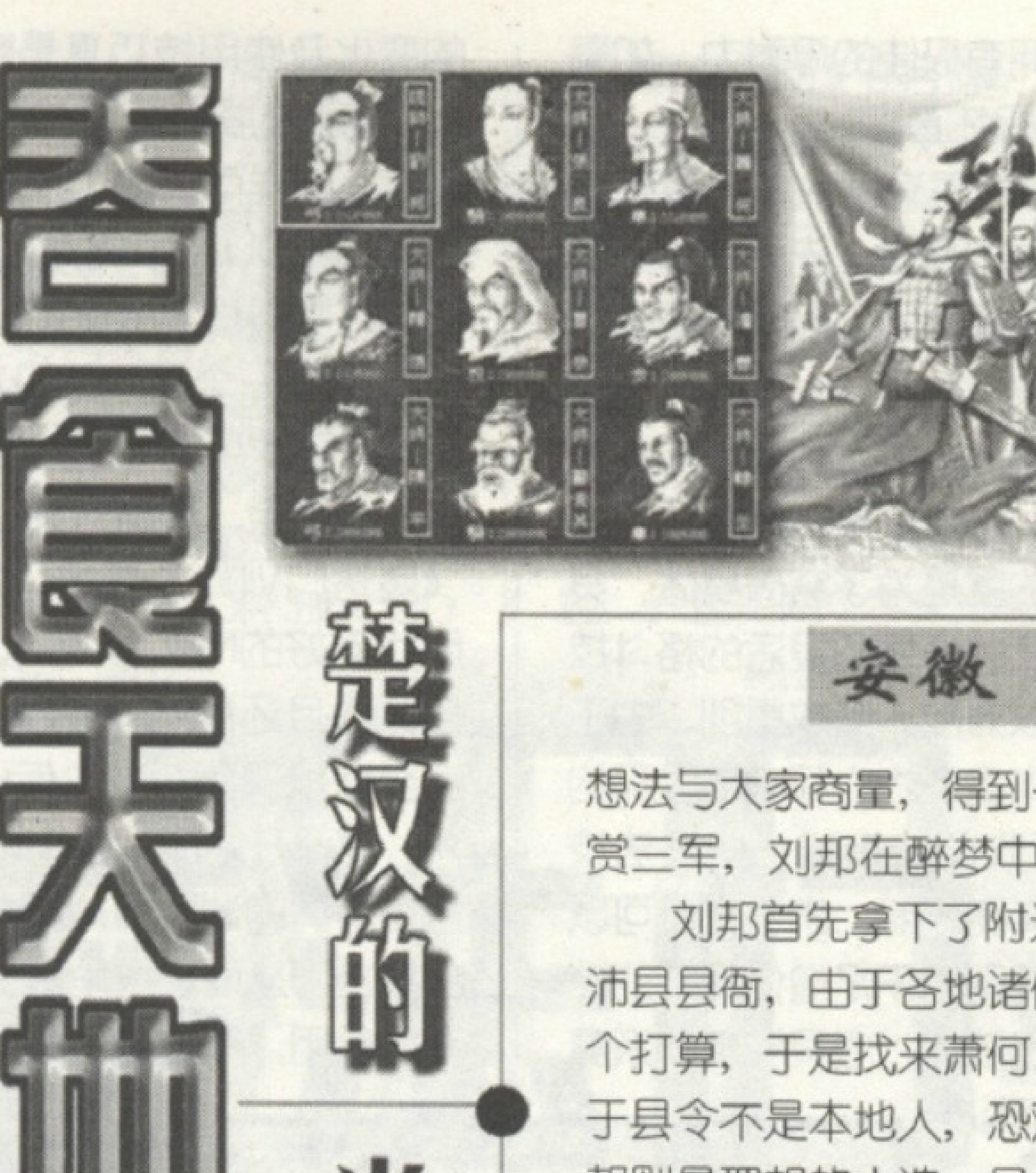
游戏开始时，会出现在一个四面环水的小岛上，这就是所谓的训练场，玩家在这里需要用屠龙来证明自己的实力，从而获得角逐王位的资格。前期钱很少，一定要省着用，尽快学会弓箭术，让魔法师学会火球术，再去山洞杀光怪物救出武士，便完成了第一件任务。当所有人都升到五级时，就该准备屠龙了。准备好所有的药剂，就可以进人地图右上角的山洞了，想要杀掉这条紫龙一定要先把它引人洞中再上，这样把握会大一些！只有杀了紫龙，才会受到公爵的委派去找神器。到这里，《魔法门VII》的游戏才算是真正意义上的开始，我们终于又回到了这片神奇的土地……

魔法门的大陆总能给玩家带来无限的挑战，这是毋庸质疑的。从《魔法门》一代至今，魔法门的世界已经发展成一个完善的社会体系。我们相信，在这个世界中诞生的每一个故事都值得期待，值得尝试。我们在《魔法门VII》的世界畅游的同时，也会以另一种心情去期待《魔法门VIII》，这对热爱魔法门世界的人来说，应该不算过分吧？



吞食天地IV 楚汉的光辉

安徽 吴刚



秦朝末年，秦二世昏庸无道，陈胜吴广揭竿而起，各路诸侯割据，天下动荡，民不聊生。出生在泗水村的刘邦怀着不同常人的宏图大志，在这乱世之中开始了从平民到皇帝的艰苦历程。

一、风起云涌

刘邦整天在家无所事事，不求上进，其父刘太公对此很不满意，希望刘邦能有所出息，求得一官半职，光宗耀祖。刘邦想起在沛县任职的好友萧何和曹参，于是来到沛县。萧何告诉刘邦，要想干一番大事，首先必须提高自己的声望，本城有个大流氓叫黄陵，除掉他即可提高声望，不过黄陵实力很强，打败他必须多找些帮手。辞别萧何，来到街对面的曹参家，曹参有事走不开。刘邦又找到在县衙当马夫的夏侯婴，不巧他也有事脱不开身。有些疲累的刘邦走进茶馆，伏在桌子上打个盹，忽见一条金龙从刘邦身上腾空而起，怪不得大家传说刘邦是龙子，看来此话不假。

在丰邑刘邦得卢馆加人，并得知樊哙正在萧县卖肉，于是又赶到萧县请樊哙加人，看来人手差不多了。回到沛县，从邻居那里打听到黄陵的住处。干掉黄陵后回来找萧何，萧何将刘邦推荐给县令。县令派刘邦剿灭盗匪，剿匪后可得泗水亭长之职。回家把这好消息告诉父亲，村民告诉刘邦盗匪要抢劫单父村里姓吕的财主。回到县衙，县令说其好友吕公所住的单父村被盗匪围困，要刘邦带兵营救。赶到单父村，击溃盗匪，但没找到吕公，只好回县衙交差。县令正宴请宾客，刘邦出了1000元贺礼才得以进人。原来吕公已搬到城里居住了，宴会上刘邦的谈吐使吕公感到此人前途无量，于是将自己的女儿吕雉许配给了刘邦。

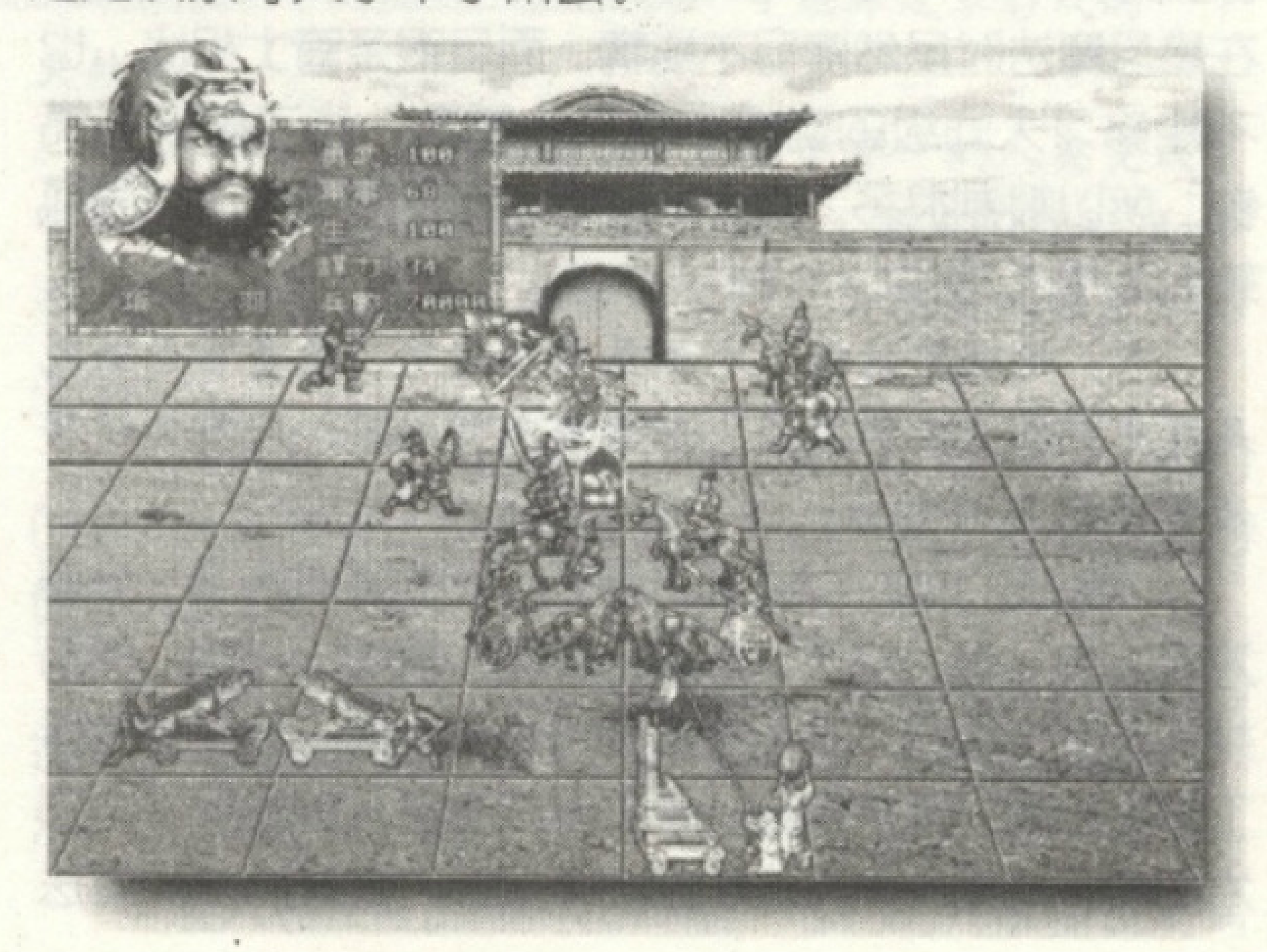
二、初露头角

一日县令告诉刘邦，秦二世正在咸阳建造阿房宫，需大批劳役，刘邦此次任务就是押解沛县劳役去咸阳。辞别家人后刘邦取道丰邑、砀县、下邑前往咸阳。不料出了丰邑就开始出现劳役逃跑事件，越往前走跑得越多。按照秦朝律法，劳役逃跑，押送劳役的官员就要被处死。与其一起去送死，不如大家揭竿而起，刘邦把这个想法与大家商量，得到一致赞同。当下释放劳役，犒赏三军，刘邦在醉梦中误杀了白帝之子小白蛇。

刘邦首先拿下了附近的砀县，接着攻占下邑。在沛县县衙，由于各地诸侯纷纷独立称王，县令也有这个打算，于是找来萧何、曹参商议。萧何告诉他，由于县令不是本地人，恐难以服众，而在砀县起事的刘邦则是理想的人选。县令派萧何去下邑找刘邦商议此事，刘邦不同意，决定和县令开战。刘邦率军先夺取丰邑，再向沛县进军，途中曹参加人。夺下沛县后，大家一致拥刘邦为县令，称沛公。

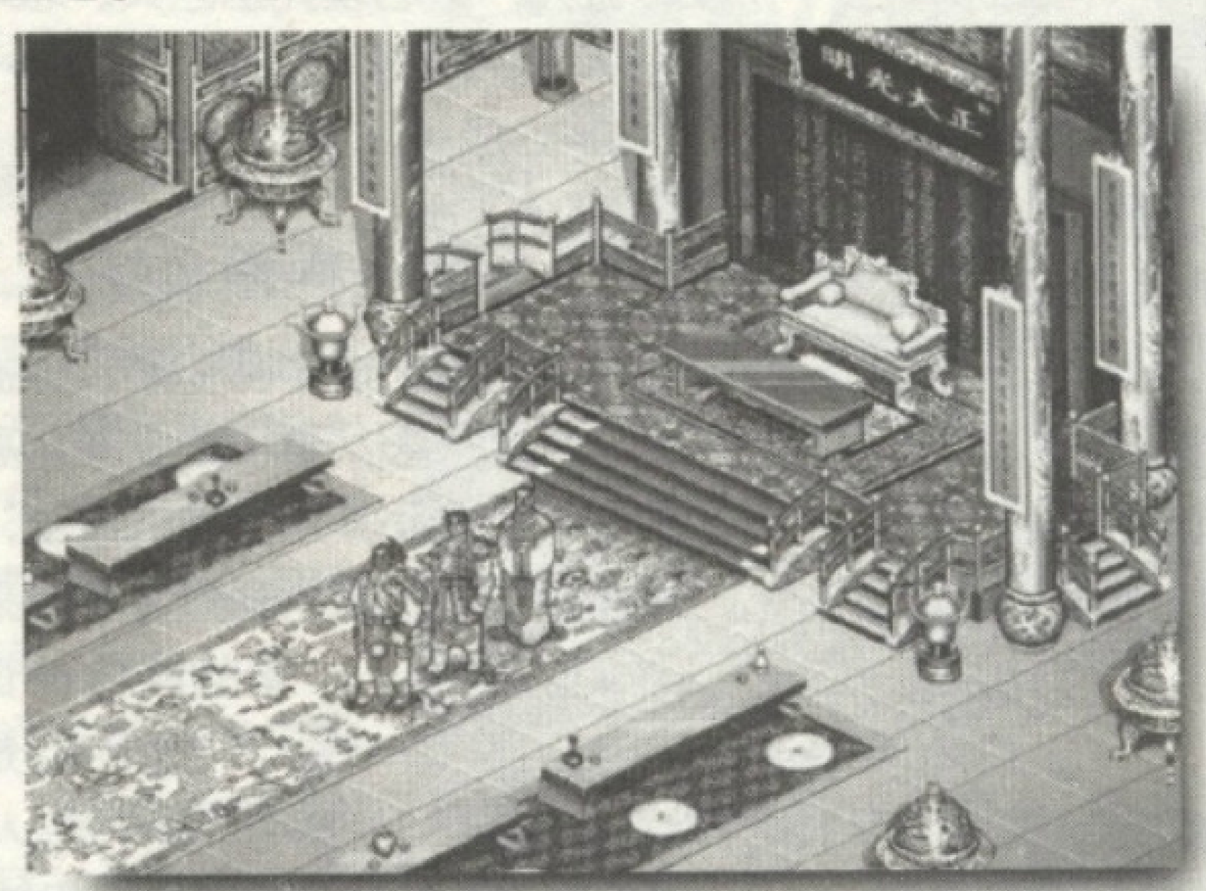
三、建立据点

刘邦占领沛县后，决定继续扩大自己的势力范围。忽然军士来报，丰邑的吕任和薛县的萧壮起兵叛乱，刘邦于是派樊哙和夏侯婴平定薛县，卢馆和周勃围剿丰邑。平叛后萧何提议应尽快招贤纳士，并推荐了丰邑的雍齿和薛县的灌婴。刘邦前往丰邑和薛县找到二人后返回县衙，让雍齿镇守丰邑，这引起了众人的不满，其中萧县的王文起兵叛乱，刘邦亲自去平叛。在攻打萧县的战役中，忽闻探马来报，丰邑的雍齿在周福的帮助下起兵叛乱，攻占了沛县和丰邑，而留县也被景驹所占，此时军心不稳，士气大落，刘邦还是咬紧牙关拿下了萧县。





对于当前形势，萧何认为丰邑的雍齿、沛县的周福和留县的景驹势力强大，无法与其对抗，故先应消灭砀县的马大，再和留县的景驹结盟。攻占了砀县后，刘邦来到留县和景驹商讨结盟之事，大家达成了共识。这时探马来报，萧县的王文又生叛乱，景驹派大将秦嘉协助刘邦一同前往平叛。在萧县县衙，大家商议如何才能攻下沛县和丰邑，由于两座城被周福的法术所笼罩，无法进攻，所以必须先找能人破除法术。刘邦在留县找到了张良，发现他正在寻找白玉环。刘邦在留县一户商人家里发现此物，以将来送他镇法令换得白玉环。回芒村将白玉环交给张良后二人一同返回萧县共商大事。



四、结盟项梁

一日，景驹的留县遭到项梁军队攻击，来请刘邦援助（去不去留县都守不住）。留县失守后，项梁派项伯来商量结盟事宜，由于实力相差悬殊，刘邦同意结盟。跟随项伯来到彭城见项梁，商讨反秦大计。忽然探马来报，秦军已攻陷萧县和留县，其先锋部队已到了彭城城外。项梁让刘邦和项羽一同抵挡秦军，先打退围城敌军，再收复萧县和留县后返回彭城，刘邦乘机提议攻打沛县和丰邑，项梁同意了。

由于一时无法破解周福的法术，刘邦决定先回家看看，从村民口中得知下邳的曹无伤可能会破除法术。来到下邳见到曹无伤，得知破法须找到镇法令和他师傅明敖老。在县城附近消灭盗贼后得到镇法令，而后来到上青村见到曹无伤的师傅明敖老，明敖老施法破了周福的法术，刘邦乘机攻下沛县和丰邑，再回留县将镇法令交给商人（不能失信），返回彭城向项梁交差，商议进一步发展大计。

五、扶立义帝

为了使伐秦名正言顺，各路诸侯纷纷扶立为秦所灭的六国后代，项梁决定去找楚王后代，这件任务落在刘邦身上。刘邦出沛县向北，先后攻下薛县、亢父和东阿城。在东阿城收了陆贾，并打听到楚王确有后代。出东阿城往东，在昌陵洞附近向牧童打听到最近有人进了昌陵洞，进入洞中找到了楚王后代熊心，返回沛县交差。

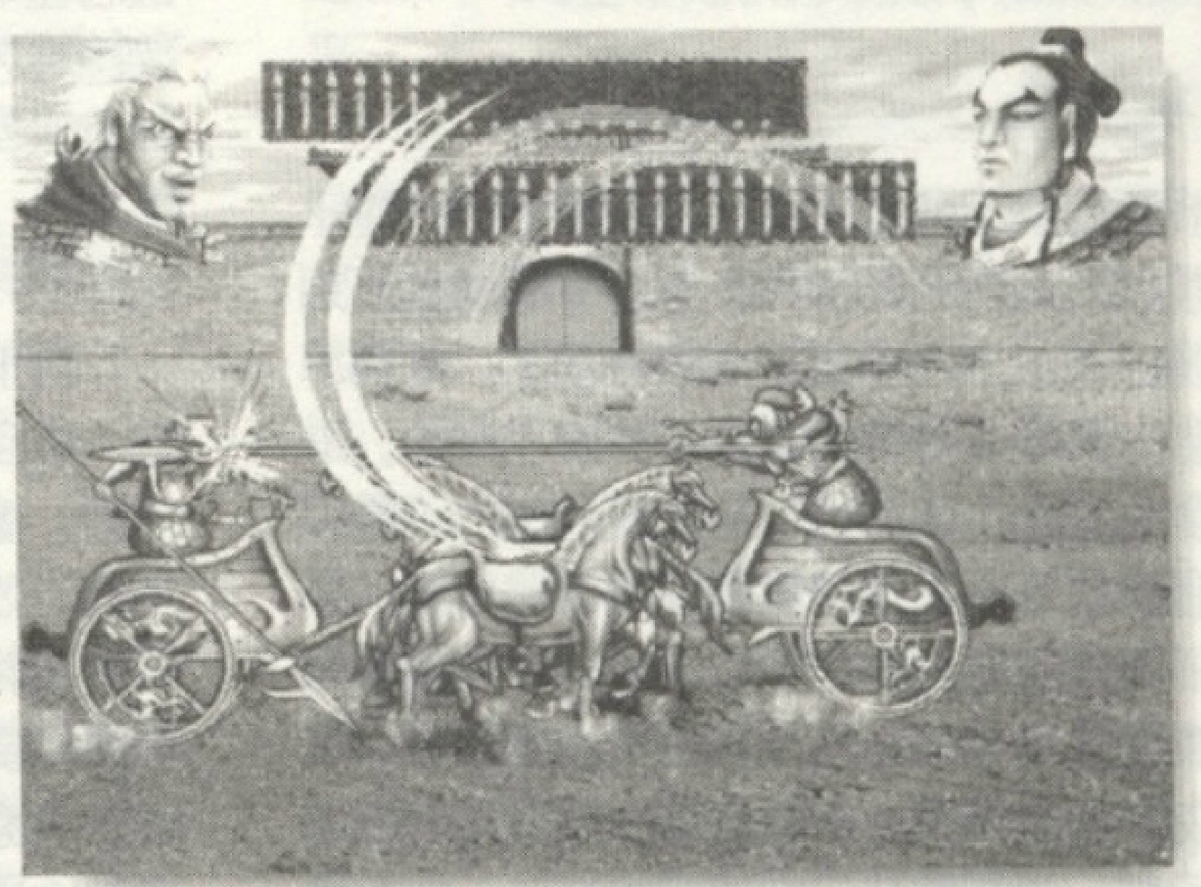
楚怀王封项梁为武信君，张良要回去辅佐韩王。然而通往城阳城的桥被人施法挡住了去路，还好楚怀王会破解的法术，不过要先找到宝物破邪钥。在薛县得知亢父城中有人拥有此物，在亢父城找到此人后得知此物是其传家之宝，但被强盗抢走了。于是在亢父城周围展开剿匪，完成后得到破邪钥。

楚怀王施法破了秦军的法术，楚军得以顺利向西进发，先后攻占城阳和定陶。这时项梁亲自来到定陶督战，刘邦率军准备攻打安阳。刚出定陶城，就发现在威武村附近有强人在强抢民女，打退强人后得知这女子叫虞姬，要到高阳村投亲。

此时濮阳的守军企图偷袭定陶，被击退。刘邦准备继续向安阳进发，忽闻秦军大将章邯率军偷袭定陶，项梁不幸战死。刘邦和项羽只好撤兵，刘邦率人马先到单父村休整一下，后向彭城撤退。

六、回军彭城

项羽返回彭城接替了项梁的位置，而在丰邑的刘邦正准备向彭城出发时，有人来报，萧县、留县又发生了叛乱。重新收复两城后，返回彭城，进宫见楚怀王，楚怀王让刘邦好好休息一下。



刘邦回家后，吕雉告诉他每天都有一怪人来拜访，很是奇怪。出门后，由村人口中得知下邳来了个算命先生，很是灵验。到下邳找到算命先生，此人叫福老翁，他认为刘邦是个不平常的人，并愿为刘邦提升能力，使刘邦学会了特殊法术“旭日高照”，并告诉刘邦，曹参、萧何、夏侯婴和卢馆也能提升能力。

在留县路人口中得知沛县来了夏侯婴的亲属，来到沛县，见到夏侯婴的叔父夏侯烈，为夏侯婴提升了能力。然后到丰邑找到明耆老，他可以为曹参提升能力，



不过要有明高酒才行。从彭城打听到北青村有人会配明高酒，在北青村书生家得知他家专门酿酒，不过他已忘了配法，只有其父会，而其父又去了萧县。刘邦赶到萧县得到明高酒的配方后，收集其所要原料（有些原料在本城就有卖的，不必费神去找），返回丰邑，将配方和原料交给明耆老提升曹参的能力，曹参增加了“哭泣杀神”这一特殊法术。接着刘邦在留县收了辕生，其有一好友叫凌升住在萧县。来到萧县见到凌升，得知他可以为萧何提升能力，不过先要找到正气珀。在本城一富商家中得知，前几天被强盗抢走一种很贵重的宝物。先打垮县城周围的小强盗，再到强盗老巢彻底剿灭之，而后得到正气珀，让凌升为萧何提升了能力，掌握了特殊法术“浩然正气”。最后返回彭城见楚王，楚王封宋义为全军司令，刘邦为武安侯，而项羽只被封为鲁公，剥夺了兵权，这使项羽十分不满。这时赵王派使者前来求救，原来章邯大军已攻克邯郸，钜鹿也危在旦夕。楚怀王命刘邦为西征军统领，让宋义率领大军北上解赵国之围，并同时宣布，先攻下汉中者为汉中王。



七、挥军向西

刘邦和众将正在商议西进方案，有人来报卢馆由于别人都提升了能力，而自己却没有，已经不辞而别。刘邦感到十分奇怪，不过现在已顾不上这许多了。刘邦率领大军连克栗县、陈郡、外黄和睢阳，并收了纪信。进入高阳村，见到当地名士郦食其，并说服他加入。随即郦食其赶往陈留说服陈留县令辞官回家，不费一兵一卒拿下了陈留。接着刘邦顺便来到住在本村的虞姬的亲戚王凯家，发现虞姬还没有来，忽有人来报，虞姬在外黄被盗贼所围。刘邦赶到外黄，杀退盗贼，却没有发现虞姬，进入外黄县城，得知虞姬已被项羽救走了，刘邦感到十分失望。

攻克开封后，刘邦用正气珀和陈曦换得其所有兵器，回开封议事厅，有人来报，鲁公项羽杀了总指挥宋义，自己取而代之了。

八、前进洛阳

刘邦下一个目标是中原重镇洛阳，这时张良赶到，提出两条进军路线：走函谷关或武关（没有太大的区别），刘邦决定先拿下洛阳再进攻函谷关。经过一系列战役，先拿下阳翟、胡阳、荣阳等洛阳周围的城镇，夺下洛阳桥，最后攻克洛阳。经过休整，刘邦率军再下新安、郦县，最后攻克函谷关。忽闻探马来报，秦大将章邯已率领大军全都投降了项羽……（本关大部分是攻城，RPG成分不多）

九、攻占咸阳

在进军咸阳途中得知秦二世被赵高害死，立秦子婴为帝。又闻来报，秦子婴要杀赵高，赵高已闻讯而逃，下落不明。刘邦采纳张良的建议，由郑县，经新丰、蓝田攻击咸阳，扫清所有障碍后，来到咸阳城下，展开对秦的最后一战。

这一仗是到目前为止最难打的，由于敌人的等级、武将的武勇和城防等级都很高，正面作战很难拿下，所以可让樊哙、曹参、周勃等单挑掉苏角、王离、涉间和秦翔（注意双方等级不要相差太大，否则敌人是不会出战的）。刘邦最终攻克咸阳，秦王子婴投降。

刘邦进人咸阳宫殿的第一件事就是派樊哙去捉赵高。向城中居民打听到赵高大致的落脚点后，樊哙最后在旬阳村找到了赵高。赵高一看大势已去，只好悬梁自尽了，樊哙回咸阳向刘邦交差。这时有士兵来报，项羽大军已经到达函谷关。

十、鸿门剑宴

由于和项羽的实力相差悬殊，张良建议刘邦让出咸阳，撤到霸上。刘邦采纳了建议，但夏侯婴等一帮武将不服，擅自率领大军来到函谷关和项羽交战，由于实力不济，败下阵来，刘邦率众退到霸上，观看楚军动向。

忽然项羽手下大将项伯来到霸上求见张良，告诉张良项羽要率军攻打霸上，希望张良能够尽快离开。张良听罢大惊，赶紧把消息告诉了刘邦。刘邦来见项伯，说了一大通好话，并说愿意到鸿门向项羽赔罪。

刘邦来到鸿门村，项羽设宴款待，席间项庄舞剑，意在刺杀沛公，幸好项伯出面与项庄同舞，使刘邦逃过一劫，刘邦同时从项羽口中得知手下大将曹无伤是个奸细。宴会还没有结束，刘邦借口上茅房逃离鸿门村，在返回霸上的途中，遭到楚军的拦截和追杀，幸好靳疆及时赶来，助刘邦安全回到了霸上。

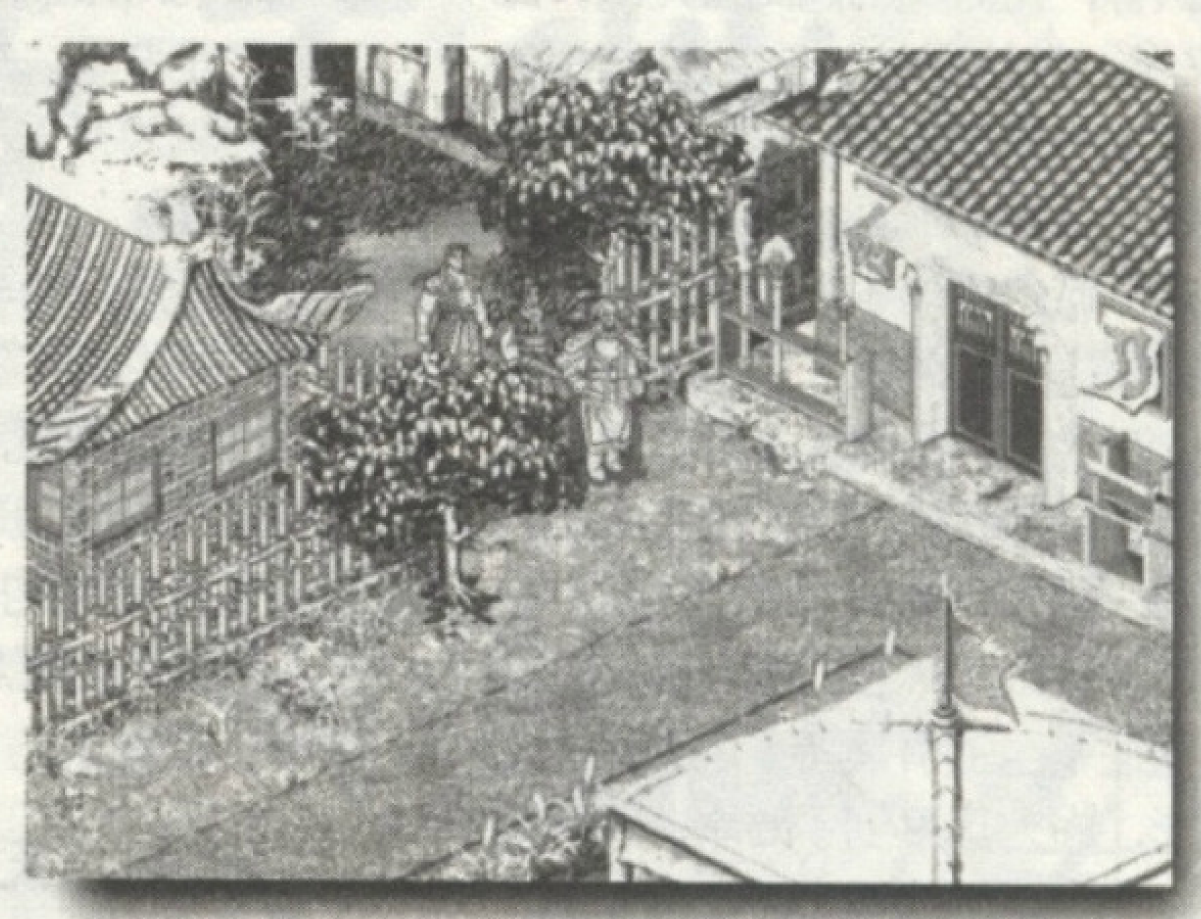
刘邦杀了曹无伤后，忽闻探马来报，项羽杀了秦王子婴，并火烧咸阳城，要刘邦到新丰晋见项羽。刘邦来



到新丰，项羽开始着手封王，封楚怀王为义帝，自封为楚霸王，刘邦为汉王，对于其他诸侯都有封赏。刘邦感到不服，自己立了大功，却被封到贫瘠的汉中为王，太不公平了。不过胳膊扭不过大腿，看来只好先去汉中再作打算了。

十一、汉中立王

张良向刘邦辞行，又要回去辅助韩王了，刘邦送别张良后率众进入汉中重镇——南郑。正在南郑王宫和大家议事时，忽然军士来报，萧何不知何故不辞而别，刘邦感到其中必有隐情，决定亲自去找萧何。



刘邦在城中得知通往散关的桥梁被范增施法无法通过，而返回中原的栈道也被范增派人破坏，无法通行，难道就这样被困死在南郑吗？刘邦不甘心，在箕谷村打听到萧何的下落，有村民说看见萧何往上圭村去。刘邦赶到上圭村却没发现萧何，沿途打听到配药师来到了汉中，以及汉阳村有人脸上生了麻子的事。来到汉阳村见到秦中，秦中愿出重金悬赏治好他的病的人。刘邦来到平阴村，找到配药师，配了乌伤酒后返回汉阳村治好了秦中的麻脸，秦中告诉刘邦要破法术须到西武村找西武老人。

来到西武村，没等开口，西武老人就已知刘邦的来意，告诉刘邦破解法术要找到禽天露一瓶、仙妙丸一颗、天心果一株、白茫花三棵和串心草四株。刘邦找齐这些东西后返回西武村，西武老人设法破了范增的法术，并给了刘邦一瓶凝心膏，说以后会有用处。刘邦顺便问起萧何的下落，得知他已经回南郑了。刘邦半信半疑回到南郑，果然萧何回来了，原来萧何追韩信去了，并极力向刘邦推荐韩信，刘邦遂封韩信为大将。

十二、平定汉中

由于通往散关的障碍已经扫除，韩信献计让刘邦明修栈道，西出散关，暗渡陈仓。刘邦封韩信为西征总指挥，讨伐章邯等一帮秦军降将。韩信率军先攻散关，再克陈仓，在列柳村的村民口中得知陈仓附近有一杨高涧，可绕过陈仓。接着拿下废丘的前沿小城好畤城，最后击败把守废丘的章邯，并打退司马欣和董翳的援军，夺下废丘，至此完全控制了汉中，韩信返回南郑向刘邦汇报战况。

十三、整合河南

再往前就是项羽的地盘了，每座城都有重兵把守，韩信在认真研究之后，决定先从容易的入手，攻打新安的魏豹，再击败申阳夺下洛阳城。刘邦率众将进入洛阳行宫，忽然有人来报说项羽杀了楚怀王。这时张良赶到，告诉刘邦应抓住这个有利时机，号召天下诸侯共讨项羽。

汉军的下一个目标是阳翟城，由郑昌把守，手下大都是发石兵，不难对付。然而战役并不都是一帆风顺，刘邦在攻打荥阳和开封时遇到了很大的麻烦。荥阳不仅城防坚固，而且守城的楚军大将陈平足智多谋，其特殊法术“狂雷电殛”十分厉害，使汉军士气大降，无法坚持战斗；而开封在司马欣把守下，依托极为坚固的城防，使汉军吃尽了苦头。刘邦损兵折将，只好退兵洛阳另想对策。

刘邦在城里得知河南村的王凌是个大孝子，母亲重病在家。刘邦来到河南村用凝心膏救了王凌的母亲，使王凌加入汉军，他又在洛阳城打听到陈平是阳武县人，自幼家境贫寒，因而比较贪财，找陈平同乡可说服其归降。在析县村打听到鲁阳村的魏无知是陈平的同乡，刘邦赶到鲁阳找到魏无知，花了100万元重金托魏无知送给陈平，魏无知果然不负使命，成功地说服陈平投靠过来。

陈平告诉刘邦，现在荥阳不足为惧，只是开封城防坚固，很难攻克，让刘邦去怀县城找彭越帮忙，破坏开封的城防工事，同时还告诉刘邦找彭越办事应多带些钱和粮食，原来彭越也是个财迷。刘邦来到怀县找到彭越，愿出20万元钱和300万粮食作为彭越破坏开封城防工事的代价，没想到彭越竟一口回绝。刘邦碰了一鼻子灰，看来只好自己硬着头皮去打了。攻打开封的战役进行得极为不顺，似乎没有取胜的希望，刘邦正准备撤军，幸好彭越及时赶来，破坏了敌人的城防工事，使敌人的士气大为低落，刘邦一鼓作气攻下了开封。

十四、彭城攻防

由于项羽正在讨伐齐国叛乱，一时无法顾及中原战事，刘邦决定乘项羽伐齐，后方空虚之机，率大军直取项羽的都城——彭城。为使攻打彭城的计划万无一失，刘邦和众将商议先夺取彭城周围效忠项羽的城池，最后攻打彭城，以减少不必要的麻烦。刘邦先后打垮了丰邑的余樊君，砀县的共敖，留县的恒楚和萧县的吴芮，最后攻打彭城，击败守城的范增后，进入彭城宫殿。士兵来报抓到了虞姬，却不想虞姬宁死不从，刘邦一时也奈

何她不得，只好随她去了。

忽然探马来报，项羽得知彭城沦陷，已率领一彪铁骑火速赶往救援。刘邦大惊，忙寻找韩信商量对策，却不见韩信踪影。军士来报，韩信已估计到项羽回援彭城，已在通往彭城的要道上布置了重兵，刘邦的心才稍微放宽了一些。忽闻探马又来报，项羽大军绕过韩信的防线，直接攻打彭城。由于城内兵马不多，不得已刘邦只好亲自出马。刘邦在这里第一次领教了项羽的必杀技“无想转生”的厉害，这一仗败得很惨。忽然雷声大作，飞沙走石，一阵怪风将刘邦吹离战场。检查一下人马，发现身边只有夏侯婴一人了，夏侯婴建议刘邦尽快返回下邑。楚军显然不肯放过刘邦，在后面紧紧追赶，眼看就要追上了，前面通往下邑的桥又断了，在这危急时刻，忽然龟仙化作人形，将刘邦渡到了对岸，原来刚才的怪风就是龟仙所为。通往下邑的路已被盗匪所占，刘邦杀退盗匪，途中又遇见了张良，一同返回下邑。张良认为项羽大军很快就会赶到，下邑无法坚守，建议先撤回防守坚固的荥阳再从长计议。

十五、缔结盟友

由于项羽的实力超出想象，汉军目前还无法和楚军对抗。张良建议只有充分借助韩信、游击王彭越和九江王英布的力量，才能击败项羽。刘邦首先封韩信为北伐总指挥，让其独当一面。随后来到怀县找彭越，彭越答应和刘邦结盟共同对抗项羽。刘邦接着在开封城打听到留县的随何是天下有名的说客，于是到留县找到随何，希望他能说服英布一起对付项羽。果然随何不辱使命，说服了英布反叛项羽。

这时萧何从汉中及时押来了粮草，刘邦立刻下令韩信北伐。韩信首先击败梁王魏豹，迎来一个开门红。可是坏消息也接踵而至——项羽发现英布反叛后，派大将龙且击溃了英布的军队，英布下落不明，并且楚军已经包围了荥阳，其先头部队已杀进城了。刘邦让樊哙赶去迎战，杀退了楚军。好在彭越攻下了睢阳，韩信又夺取了赵国，形势还不算太坏。忽然英布前来求见，希望向刘邦借些兵马好向南发展，刘邦同意了。

楚军大将钟离味又率军攻打荥阳，樊哙再次出马迎战，杀退楚军。这时传来好消息：韩信攻克齐国，彭越打下了外黄。陈平建议挑拨项羽和范增的关系，以削弱楚军的实力。此计获得成功，范增病死在回家的途中。

项羽见荥阳屡攻不下，亲率大军来攻，陈平认为项羽兵马粮草不多，以荥阳坚固的工事为依托，以逸待劳慢慢消耗楚军。项羽果然打不起消耗战，便派人传话，以刘太公性命要挟刘邦出城决战。刘邦不为所动，同时陈述了项羽十大罪状。项羽大怒，一箭射伤刘邦。

项羽又派大将龙且去营救齐王田广。韩信再接再厉击败齐楚联军，彻底统一了北方。而后韩信派使者要刘邦加封其为齐王，刘邦权衡之下答应了韩信的要求，以防其造反。

由于楚汉两军在荥阳僵持了好长一段时间，楚军的粮草开始供应不上了。陆贾建议去说服项羽退兵，双方停战。项羽同意，退兵彭城，并送还了刘太公。刘邦正打算将军队撤回来，被张良阻止。张良认为现在楚军退却，正是偷袭他们的大好时机，刘邦认为不能背信弃义，张良则说要想成大事就不能顾及什么信义廉耻，刘邦终于同意了。

十六、天命霸主

为使各诸侯能在和楚军的最后一战中尽力，刘邦正式加封韩信为齐王、彭越为梁王、英布为九江王。准备停当后刘邦率大军出征，出城遇到项羽率领的楚军敢死队。由于楚军主力已撤往彭城，故此战难度不大。打退项羽后，刘邦直取彭城。彭城由恒楚把守，楚军依托其坚固的城防顽强抵抗。三回合后，韩信率援军赶到，刘邦乘势击败了恒楚。这时项羽率领所剩兵马赶来，和汉军进行最后决战。

这是难度最大的一场战役，项羽的特殊法术“无想转生”可无限使用。所以要想击败楚军，必须让樊哙在第一回合就将项羽单挑回家，否则获胜机会十分渺茫。

最终一代猛将自刎于乌江，刘邦如愿以偿登上帝位，成为中国历史上第一位平民皇帝。

注：关于此游戏更详尽的攻略资料，请参见“大众软件网上天地”或《大众软件CD》99.8



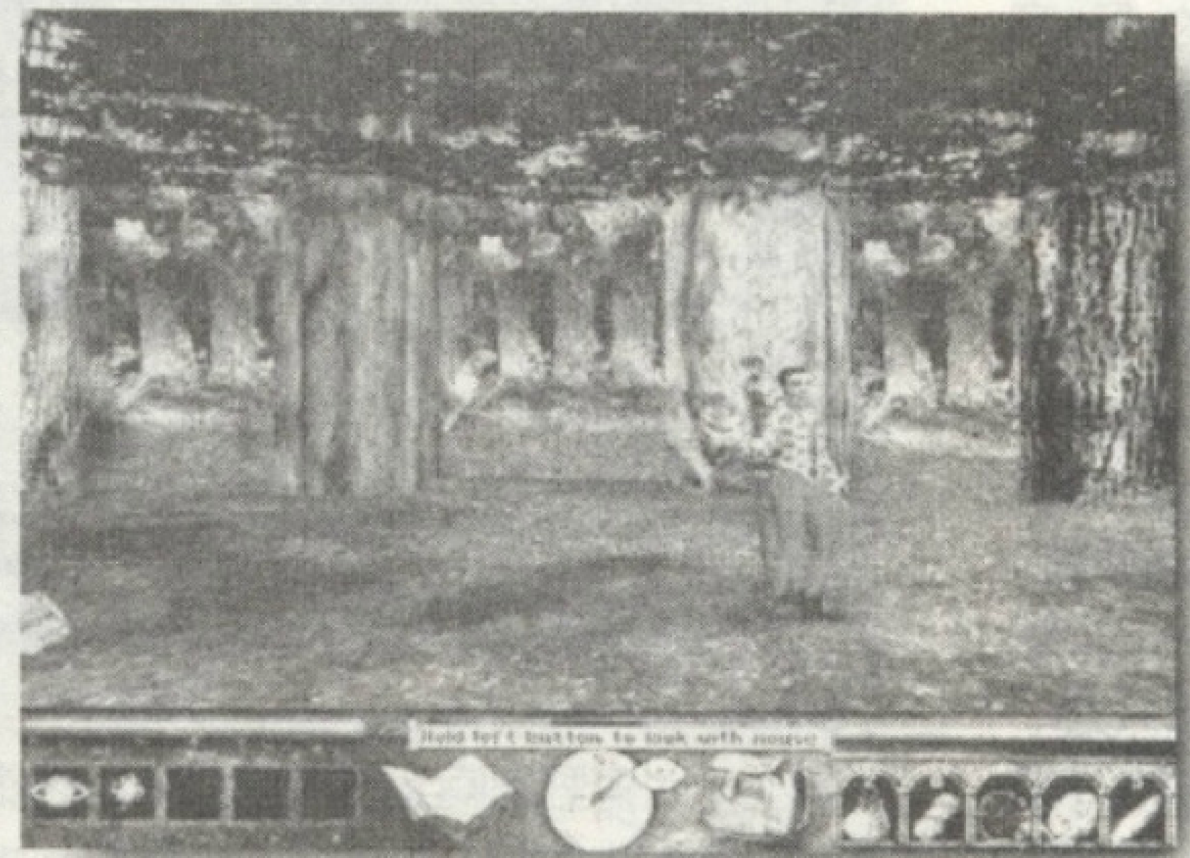


黑暗王座III LANDS of LORE III 大侠传说（上）

天津 凡人

第一章

当我从昏迷中苏醒过来的时候，脑海中一片空白，只觉得头晕眼花、身体极度虚弱。迷茫之中不知自己身在何处，更糟糕的是发现随身的背包不见了，没有它我几乎寸步难行。我踉跄地向前摸索着，终于在不远处发现了躺在地上的背包，这使已经近乎绝望的我精神为之一振。背上它继续沿着隧道向前，发现前面有许多紊乱的蜘蛛网，那些被蜘蛛丝紧紧包裹着，悬挂在网中的牺牲品令人感到一阵毛骨悚然，这似乎预示着危险就潜藏在周围。我一边前进一边打击这些象茧一样的东西，在这过程中竟意外地发现了一些钱币。经过一段艰难跋涉，终于来到了一个比较宽敞的洞内，洞里有一条瀑布。沿着空地的左边一直向前，跳入瀑布中，在右边找到了传说之石。从瀑布出来，在一处高架上找到了一本冒险日志，有了它，冒险途中的所有信息就都可以记录在上面。继续搜索，在一个必须蹲伏着才能进入的凹室内发现了一个箱子，打开后得到火水晶。从凹室内退出来时，在右边的地上找到了一把生锈的钝刀，这虽然算不上一件象样的武器，但带上它总比没有强吧。然后向上一直来到被蜘蛛网覆盖着的洞穴上方，击杀巨型蜘蛛后向前走，然后左转，顺着路走下去，先后在树洞中找到了罗盘和远古之石。



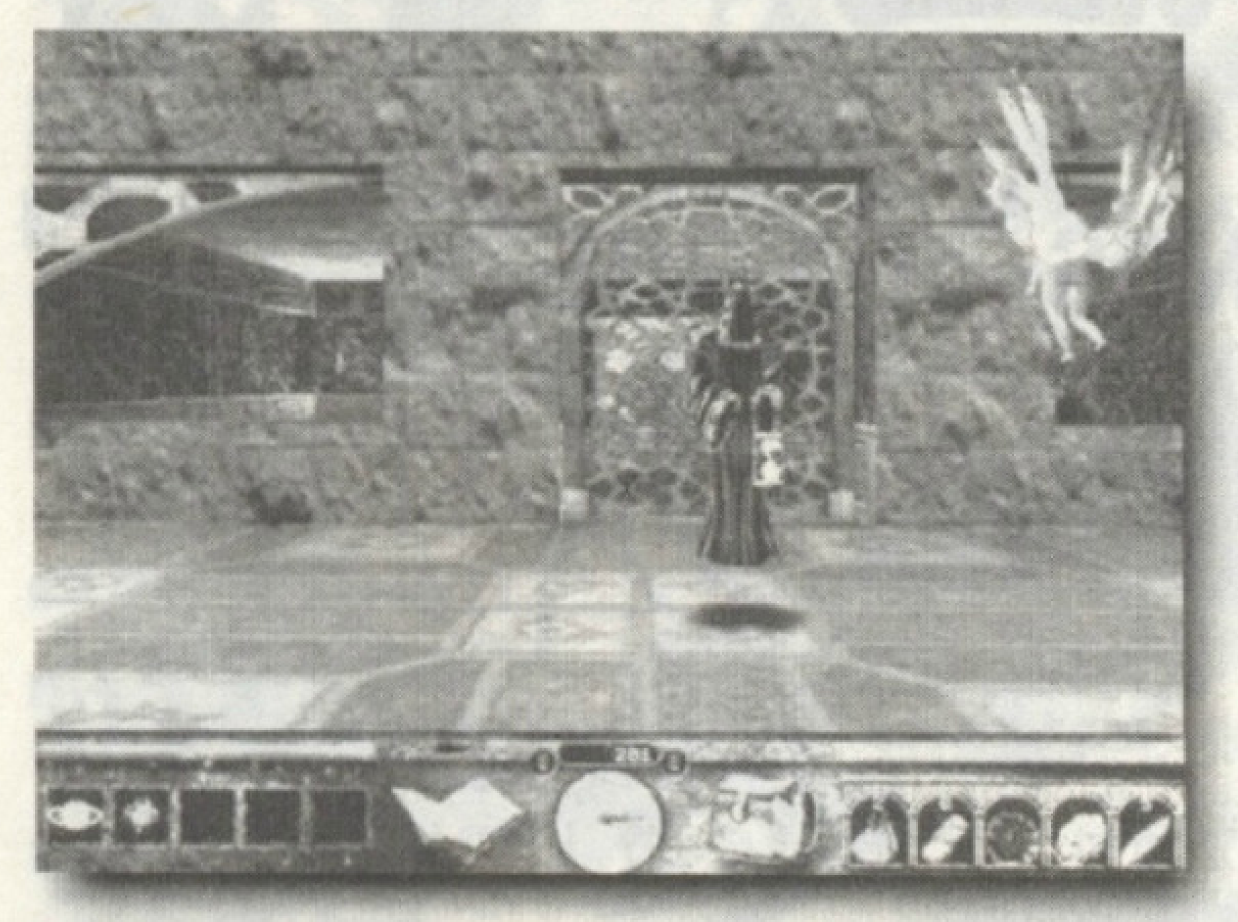
拿到远古之石后我了解到自己的父亲和兄长都被杀了，而那些凶手也不想放过我，他们已在快乐石森林布下了天罗地网，更可怕的是我的灵魂竟已被偷走！尽管有一位善良的女巫Dawn——魔法师公会的成员，用魔法暂时保全了我的性命，但我必须尽快找回自己的灵魂，拯救自己的生命。在目前情况下，唯一的办法就是去快乐石森林外的洞穴中找到一个名叫Draracle的隐士，只有他才能帮助我。Dawn不仅建议我加入公会，还护送我离开了这个危机四伏的地带。

来到一座巨大的城堡前，映入眼帘的是Upper Gladstone城。我发现大部分门都是紧闭着的，只有前方的两扇门可以进入。不管从哪一扇进入，都会来到同一处地方。刚到一个宽敞的庭院中，一个叫Dash的人出现了。他是一个声名狼藉但很够朋友的家伙，他告诉我在这城堡中除了三家公开的公会外（魔法师公会、牧师公会、武士公会），还有另外一个秘密组织——盗贼公会（Bacchanal）。如果我能找到该组织总部所在地，就将成为他们中的一员。Dash离开后，我巡视了一下四周，果然看到三个标识，其中一个指向右，另外两个指向左，在它们后面是通往快乐石森林的入口（这里有一点需要说明，本游戏中玩家可以拒绝加入任何公会而直接开始冒险生涯，而加入公会则可以使自己的冒险之旅稍微轻松些。在冒险途中会看到一些木桶，击碎可得到一些有用的物品）。

跳入牧师公会附近的喷泉，我找到了一些有用的道具。右转，看到左面的木门，穿过两扇木门进入牧师公会大厅。在一段楼梯的右侧见到了Boris，他邀请我加

入牧师公会。在给他一个硬币作为入会费后，我成为牧师公会的准成员并学会了初级治疗术，同时接受第一项任务——去城外的森林拿回野猪肉。

现在该去拜访另外两个公会了。顺着标识指示的方向爬上又高又陡的梯子，从顶端的入口进去，穿过一小段走廊来到了魔法师公会——Talamari的大厅。当我继



续向里走时，魔法师Sioned突然出现了。象牧师公会的Boris一样，她邀请我加入魔法师公会。交给她一个硬币作为入会费，作为魔法师公会的准成员我学会了初级火球术，并接受了进入森林寻找神秘入口的任务。Sioned还交给我一块水晶体，它能带回那个神秘入口的力量。离开魔法师公会后，按照标识指示又来到了武士公会——The Iron Ring的建筑前。我看到一个拄着拐杖，失去了左腿的独眼武士——Celerian。尽管他令我觉得加入武士公会的前途并不乐观（有成为“残废军人”的可能性），但我还是拿起了Celerian递过的匕首和盾牌，并答应去消灭森林中公会港口仓库里的老鼠（Celerian会交给你一把打开库门的钥匙）。

好了，现在可以去寻找那个隐蔽的非法组织——盗贼公会了。从武士公会出来，沿着一条石路向右一直来到一段楼梯前，顺着楼梯下去会发现墙上的一个栅栏门，爬进去来到城堡的下水道。Dash正等在一扇栅栏门前，他说看到我能找到这里很高兴，并建议玩一个捉迷藏的游戏，如果我能跟上他，就可以加入盗贼公会，说罢便跑开了。穿过栅栏门右转一直走下去，途中尽量避开蟑螂的攻击。在一面墙前右转一直走，不必理会左面的凹室，在下一面墙前左转一直走，到尽头右转。在一面墙的左下角看到Dash做的标记——圆圈中的钥匙，然后顺着走廊一直到尽头，先左转后右转，来到一个十字路口，跟随墙上的标志一直走到尽头，第二次右转后，终于看到了位于左前方的盗贼公会——Bacchanal，真不容易呀。

进入盗贼公会后，同Jadin交谈，她向我介绍盗贼公会的另一位成员——Syruss，如果我想和Syruss进一步“加深感情”，只需向他脚下的盒子中投入两枚硬币即可。再向Jadin脚下的盒子中投入两枚硬币，我终于成了一名盗贼，掌握了偷窃、陷害和开锁的技能。而后我被授命去偷一把匕首，幸运的是它就在桌子下面，将匕首交给Jadin即可。

离开盗贼公会后，我来到通往城外森林的门前同守卫交谈。刚一进入森林就遭到野猪的攻击，杀死它们后我没忘了取其肉，这样不仅完成了牧师公会的任务，而且还得到了旅行途中的粮食，真是一举两得。向右搜索见到一些新砍的木头，在这里又找到一把斧子，这是我目前最好的武器了。就这样，我一边应付不时袭来的野猪，一边向前搜索，一会儿就来到一个丁字路口前（在森林里搜索时要留心树洞，里面有许多有用的道具）。

从丁字路口向左转是通往神秘入口的路，向右是通往公会仓库的路。我决定先去消灭大老鼠。来到一扇大门前，用Celerian给的钥匙打开门，进门后回身将门关上以防老鼠逃出去，然后一直进入码头仓库。幸运的是这里的区域并不大，而且杀死路上的老鼠是十分容易的事，所以我感觉这些普通的老鼠并不是我要消灭的目标。打开每一扇门，搜索每一间房屋，最后终于在码头仓库的深处找到了目标——两只人形巨鼠。解决它们后回到丁字路口，再向左转去完成Sioned交代的任务，

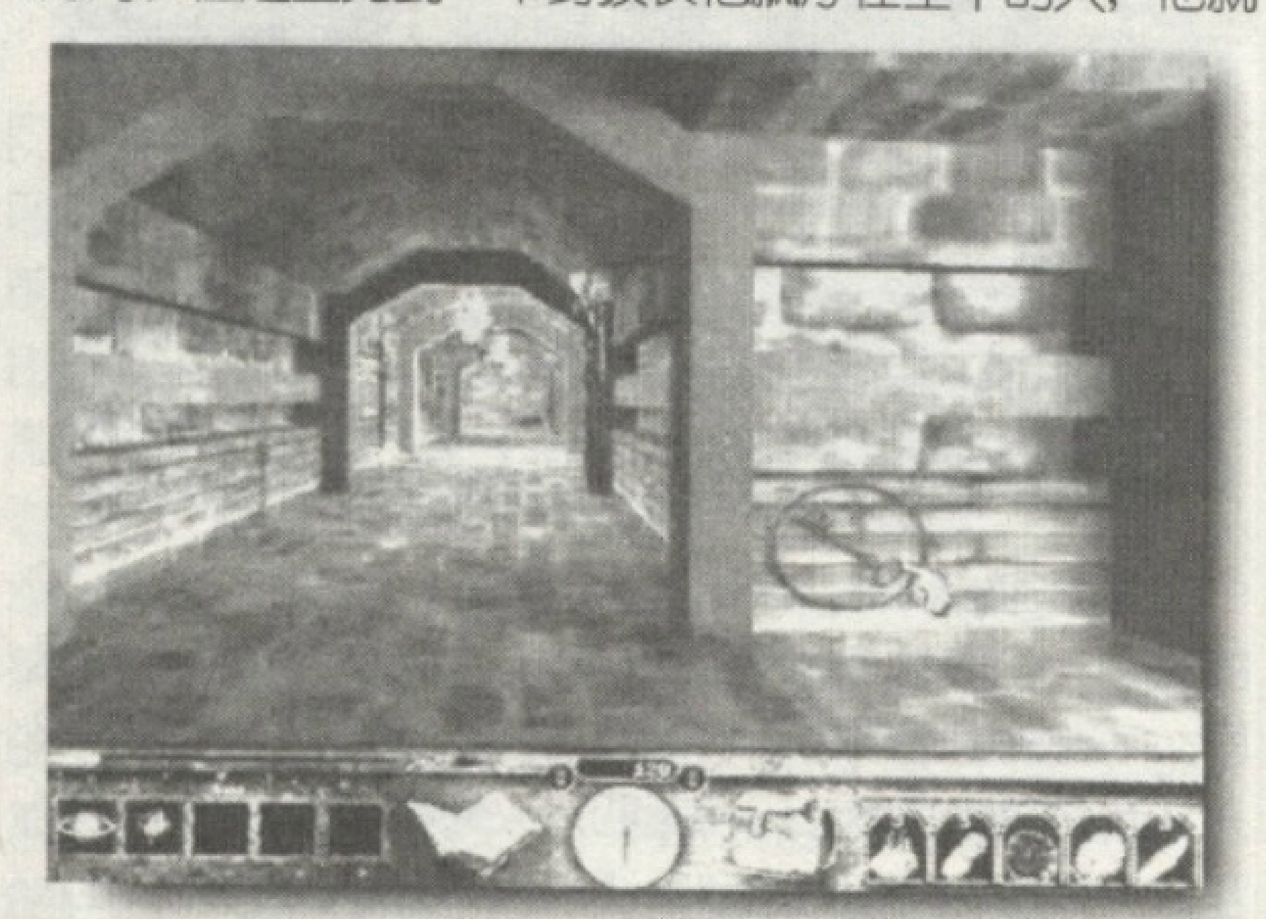


一路上不时有野猪向我提供更多的猪肉储备。一直向前直到看见右边的第一个路口，当我感到大地的震动时，预感到已快接近目的地了。向前走，我看到一些岩浆池和两座山峰。我小心翼翼地爬上左面的山峰，在山顶见到一团绿雾样的东西，这就是我要寻找的入口，同时发现一股神秘的力量正象旋涡般将我向里吸。对绿雾使用Sioned给我的水晶，最后一项任务终于完成了。

我拖着疲惫不堪的身体回到公会，从一名准会员成为一名正式的公会成员。同时还可以在公会内部搜索一

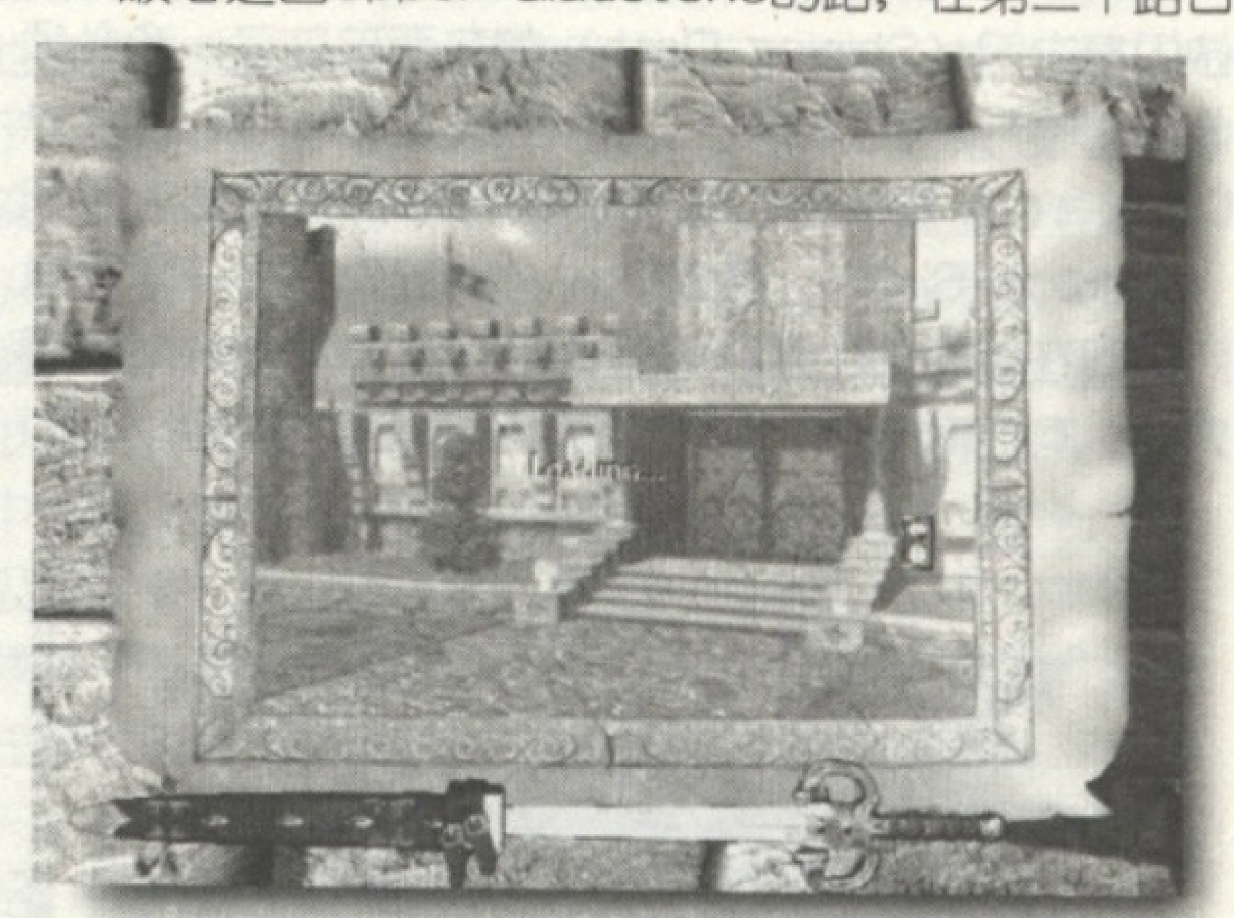
番，并可以在满足不同对象的要求后为自己寻找一个伙伴——Syruss需要一些肉；Glody则希望得到Vil's Fruit。

现在该是去拜访Draracle的时候了。顺着到神秘入口处的路走下去，经过那团绿色的雾继续向前，遇到往右的路口就拐，最后来到了Draracle的洞穴前。这个迷宫十分简单，同时也是我第一次面临的对战斗技巧的检验。穿过一扇门后，遇到三名兽人武士，同他们的首领交谈（不在水中的那个）可以了解到一些有趣的事情：原来他们也是来拜访Draracle并希望获得帮助的，但Draracle的回答却令他们十分费解——Draracle要兽人武士们去寻找蜜蜂的刺、敌人的心和善良的乳汁。这些毫无意义的回答无疑很难让他们的族人满意。辞别三名兽人武士后（也可以攻击他们，对结局没有影响），我开始同一些巨大的蟑螂作战。继续向洞穴深处前进，直到见到另一扇门，进去后发现一群沉睡着的骷髅卫兵，看来他们是不会轻易攻击我的。经过他们后，我注意到地表上有一些焦油池，如果走进这里的话会对我造成伤害，不过对其使用火球术则可烧死那些讨厌的蟑螂。穿过另外一面的门来到一个巨大的熔岩池前，穿过它后仔细搜索可得到一些道具，其中钉头杖是一件不错的武器。在离熔岩池不远的地方见到一扇巨大的门，穿过它一直向前走，不久就来到Draracle的房间。在这里见到一个身披长袍飘浮在空中的人，他就



是传说中的Draracle的助手——Jakel。他无耻地向我索要礼物，我既没有也根本不想给他什么，在我的坚持下，他终于答应安排我与Draracle见面。在红色帘幕的遮盖下，我终于见到了Draracle。然而这次交谈却令我十分失望，因为我几乎听不清他在说些什么，而事实上Draracle也并未告诉我如何找回丢失的灵魂，他向我重复着告诉兽人武士的话。当我仔细搜索帘幕右边时竟惊讶地发现了Jakel，同他交谈得知了一个可怕的消息：真正的Draracle早已经死了，现在一直是由Jakel在众人面前扮演Draracle的角色，Jakel希望我能够保守这个秘密。看来这次要无功而返了，于是我穿过蓝色的门，决定先去Lower Gladstone寻找线索。

顺着返回Upper Gladstone的路，在第三个路口



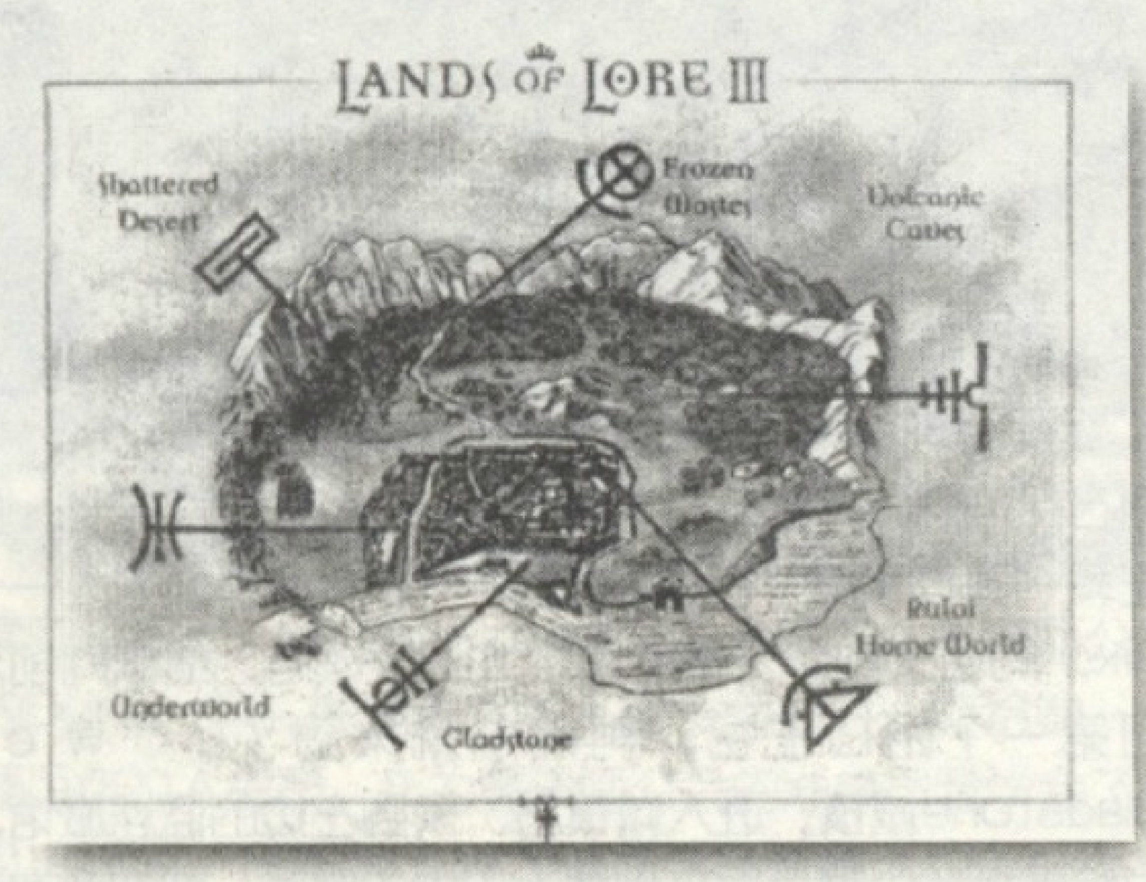
向右拐，然后一直穿过河流到达另外一个丁字路口，向左转一直向前走。不久我遇到一个衣着华丽的人——Rix，同这个自以为是的吹牛大王交谈后，继续向前走到第一个路口左拐，再向前就来到了Lower Gladstone城镇。进入城镇后，来到左边的蓝鹿旅馆，付给老板50个硬币后来到楼上正中的房间，现在我有了一处虽不大但很重要的栖身处。它的意义在于可以安心地储存道具（在《大地传说III》这个游戏中，玩家可以获得数百种道具，而随身携带的容量却是有限的，因此有一个可以存放物品的安全场所对取得冒险的最终胜利是至关重要的，事实上公会也有同样的功能）。稍事休整后去镇上逛一圈儿，找到了两家商店和一个酒馆，在商店中有许多有用的道具值得购买（或偷，但前提是偷窃技能要高）。同时发现镇上还有不少的强盗，我放手修理了他们一番，因为这样不仅可以提高经验值，而且每击败一个强盗还可以得到一些钱币，如果运气好的话还可得到一些道具。不过应注意的是如果被强盗击中的话，会轻度中毒，当感觉心满意足时就可以再次出发进入快乐石森林了。

第二章

现在是我仔细思考一下的时候了，我几乎已经转遍了整个快乐石地区，却没有找到任何关于我丢失灵魂的线索，而且连Draracle都没见到。我仅存的希望都集中在那个唯一还未曾真正进入过的神秘入口了，于是我抱着最后的希望向目的地进发。来到神秘入口处毅然走进去……

这是一个危机四伏的地方，到处流淌着沸腾的岩浆，稍不慎就会在地震引起的晃动中葬身火海。此时我

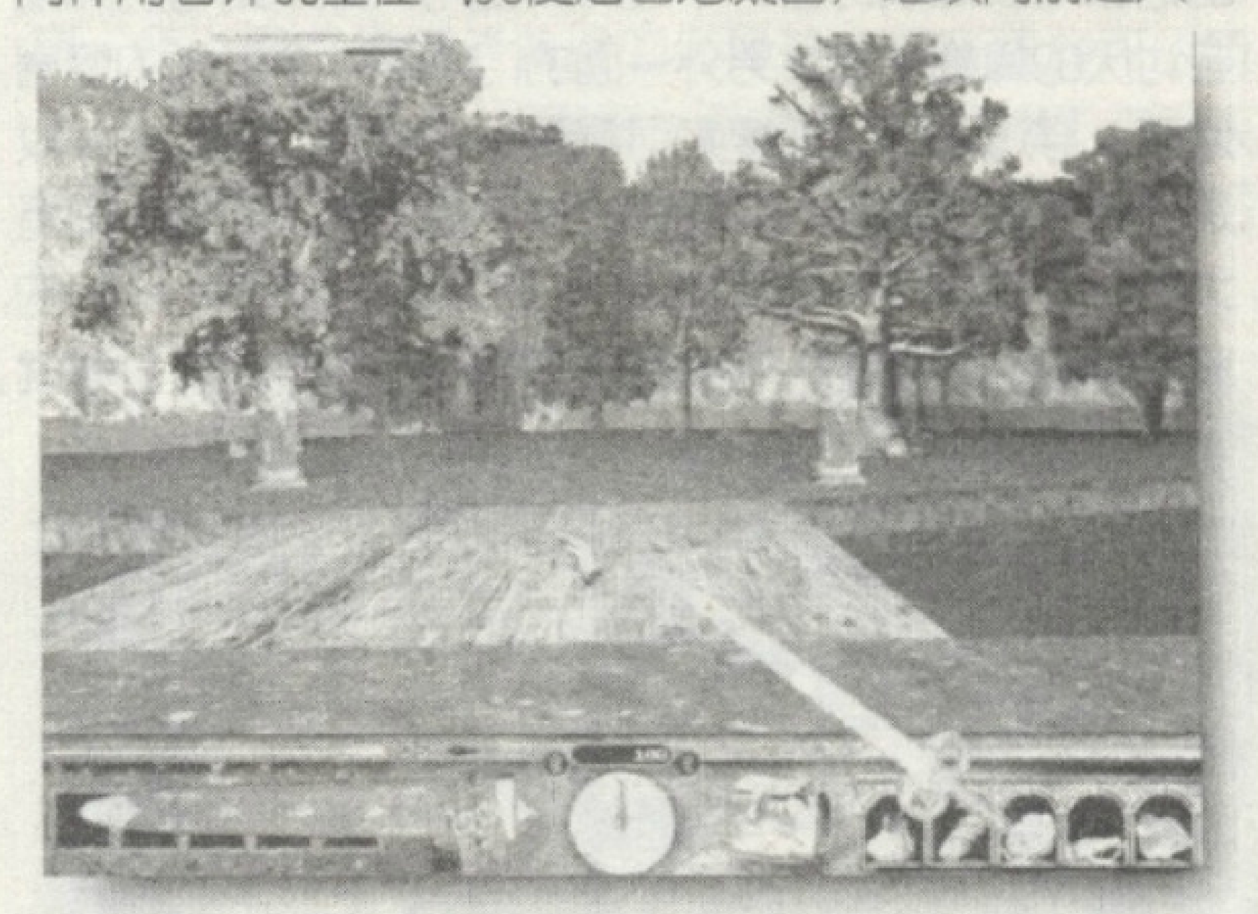
身处一个高平台上，下面是一个巨大的熔岩池。沿着唯一的一条通道小心翼翼地向前移动，地表晃动时就停下来，等震动过后再前进，最后终于见到了真正的Draracle。他完全了解我的想法，同时告诉我一种叫做闪亮之门（Shining Path）的东西破碎了，我必须收集齐碎片并修复它。而在这之前，我必须从Draracle在快乐石森林洞穴的屋中拿回龙之印记（Dragon Sigil）。随着Draracle的消失，一个传送门出现在我面前，通过它我直接回到了Draracle的洞穴中。向右转穿过一扇门，沿着弯曲的走廊向前，这时



Jakel出现在面前，这个多疑的家伙认为我根本就不曾见过Draracle，并暗示寻找闪亮之门碎片的计划是不会成功的。我没理他，穿过他身后的门进入Draracle的房间，在一面墙上见到了一个空的镜框，那一定就是闪亮之门了，然而却没有发现一块碎片。转身经过Jakel向长廊走去，在我面前出现了另一扇门，过去打开它，Draracle的声音提示我沿着这条路走下去。继续向前进入一间大屋子，然而面前横着的一条裂缝将路隔断了，我无法跳过这么宽的裂缝。仔细搜索四周后，在靠近裂缝的墙上发现一个机关。按下它，一座横跨裂缝的桥出现在面前，当我从桥上到达对面时，桥慢慢消失了。这时Draracle又打开了另外一扇门，我沿着楼梯下到底层的房间内，穿过一条极窄的，一失足就肯定成千古恨的通道来到放置龙之印记的平台上。在我得到龙之印记的一瞬间，我又被传送到了一间大屋中。穿过对面的门一直向前，过了一座巨大的桥进入一间有水池的房间，走到池子边缘，Draracle的影像浮现在水面上，他向我详细地讲述了关于闪亮之门的故事。原来闪亮之门同整个快乐石地区是休戚相关的，它的破碎会导致该地区一系列灾难的发生，快乐石森林中开启的神秘入口就是其中之一。为了找回自己的灵魂，拯救自己的生命，我必须将闪亮之门的碎片找回并安放在镜框上，那时神秘入口才会被永远的关闭，而我的灵魂才能真正的找回。

当Draracle的影像消失后，我必须战胜沿途的蜘蛛并返回快乐石森林，在途中爬上台阶，从顶部的架子上可找到一些物品。先回公会转一圈，用我积攒的钱去买一些更有用的魔法、武器和防具是十分明智的选择。一切都准备就绪后，我再次进入熔岩洞穴。

从我第一次遇到Draracle的地方继续向前，遇到一种新的生物——火怪，它会向我发射威力巨大的火球。干掉它后进入一个类似巨大洞穴的地方，这里充满了另外一种生物——火甲虫，不过它们是不会主动攻击我的。这时我发现有两条通道，先不进入右边那条，选第一个通道走到尽头，看到头上悬挂着的石钟乳和地上的出气孔，将石钟乳击落并用它塞住气孔，这样会引发一场剧烈的震动。然后回到有很多火甲虫的地方如法炮制，在又一场剧烈的震动之后我就可以进入右边的通道了。进入一间房屋后，从右边的墙爬上去，解决掉火蜥蜴后，来到洞穴的顶部，看到一块巨大的石台在上下移动，跳上石台下到洞穴底部进入另一条隧道。在隧道中同样用石钟乳塞住气孔使熔岩池凝固，继续向前进入一

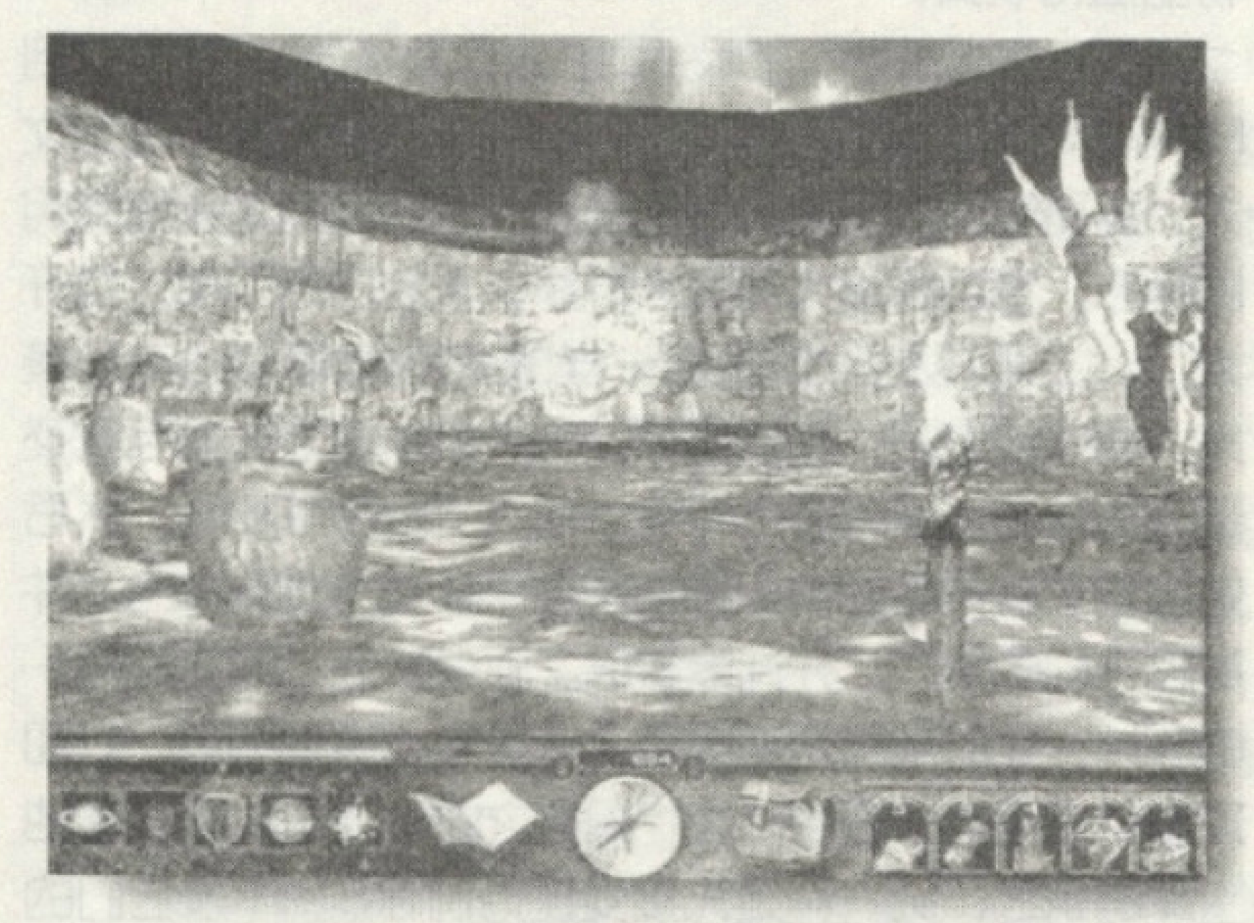


个由突出的架状物、浮出熔岩的石头，以及平台所构成的洞中。在这里必须靠跳跃前进，杀死第二只火蜥蜴后，向左跳上包围着石塔的突出的架状物。随着逐渐深入，我又遇到了第三只和第四只火蜥蜴。我没有杀死第四只火蜥蜴，当它见到我后便转身离去，我跟着它进入下一段隧道中。最后当我击毁石钟乳，穿过桥后，见到了正在哭泣的巨大火蜥蜴——Morphera，她在为相继死去的同伴而忧伤，同时她命令我马上离开。同她交谈后，这里的火熄灭了。

继续前进，在一段短隧道尽头，向右进入下一个地区。击毁石钟乳使两块石台上下移动后，回到Morphera附近的地区，跳入水中并沿着窄楼梯爬上石柱顶部。先跳上最近的石台并随着它一起升到顶端，然后跳上隧道，一直向上，在道路的尽头得到装在小瓶里



的龙血，并透过石缝第一次见到龙城。返回到中部石台上，上到另一个升降台进入另一条隧道，先后杀死两只火怪后，终于来到了龙城的入口处。

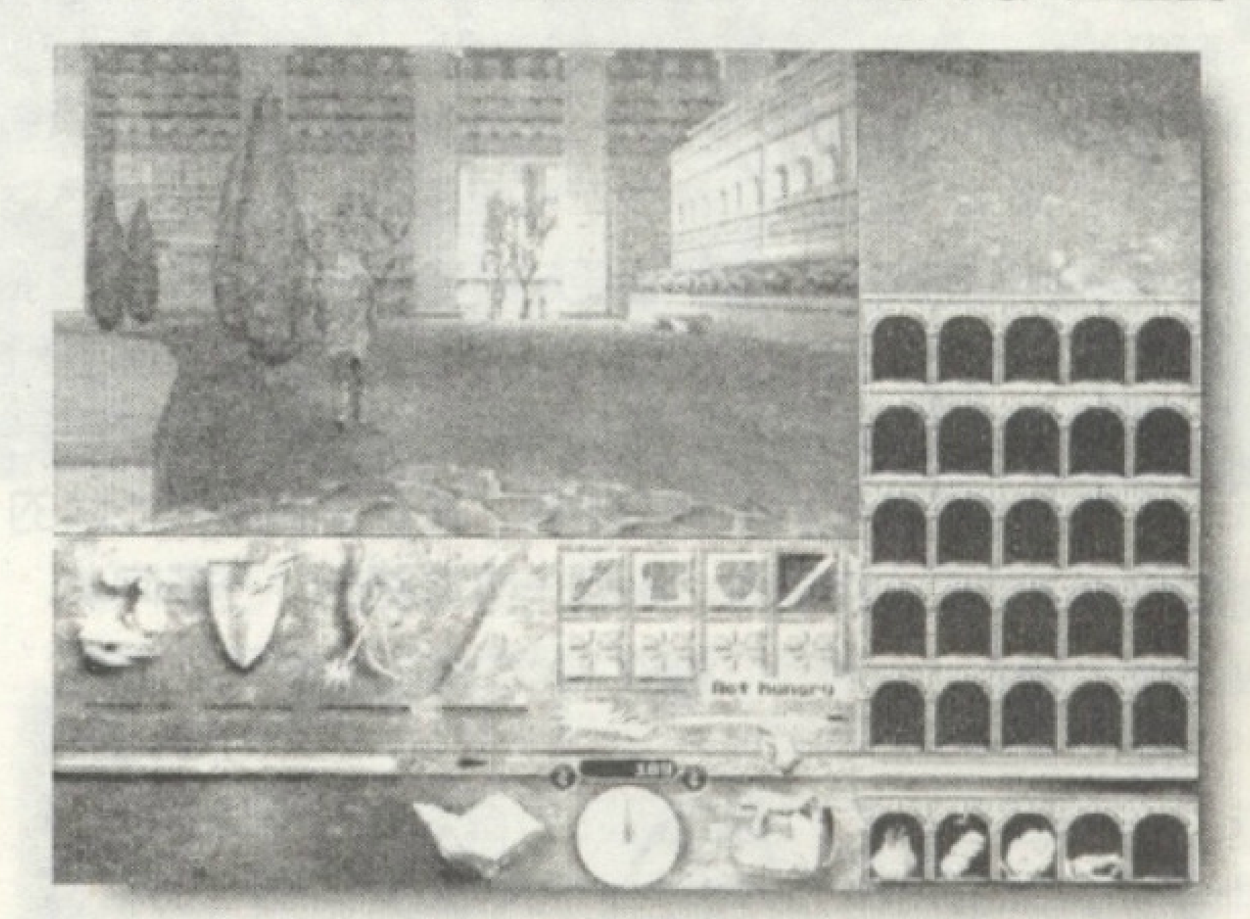


跳过熔岩河，来到一扇厚重的大门前，看到两个巨大的龙脚印，我站上去发现门开了一条缝，原来这是一个压力开关。于是从周围找来一些石头放在上面，门开了。门内是一大群火甲虫，杀光它们后迅速前进，使用相同的方法打开一扇又一扇门，并同门内的火甲虫战斗，直到一扇门内出现两只火蜥蜴，这表明我已离目的地很近了。杀死这两只火蜥蜴，然后开始对付前进途中藏在门内的新敌人——Fire Wisps，最后我走出熔岩洞穴进入了龙之墓地，搜索第一片墓地会得到些物品。

在左侧的一扇门前发现一个圆盘，站上去会有一扇门慢慢地打开。穿过通道和大门来到一面有一只巨眼的墙前，选左前方，通过升降的大石台后，来到一扇门前，小心地躲过屋顶掉下的石块，最后进入有一巨大火山口的屋内，爬上去得到魔法标记，有了它，我就可以施展火焰风暴了。从传送点回到有一只巨眼的墙前，穿过通道，通过升降的大石台进入“龙之墓地”的主要区域。来到一面有三只巨眼的墙前，先后搜索地龙墓地、风龙墓地和水龙墓地，可得到许多物品。而后在一狭长的房间内第二次遇到Morphera，她对我没有按她的话离开她的领地感到很生气。同时我也了解到是闪亮之门的碎片杀死了她的同伴。离开那里后我随升降的大石台来到底层，并第三次也是最后一次见到Morphera，此时愤怒到极点的她穷凶极恶地向我发动了攻击。Morphera是依靠岩浆来进行治疗的，因此要战胜她必须破坏掉她的岩浆输送装置。随着左、中、右三个石钟乳被击毁，Morphera包围在成堆硬币里的身体逐渐现露出来。我冲着她一通魔法猛轰，终于杀死了她。当她死的时候，有一只飘浮的眼在寻找岩浆，幸运的是她再也不会找到了，过了一会儿，眼睛消失了，留下了一块闪亮之门的碎片。我收集好硬币，并用龙之标记(Dragon Sigil)点击碎片，于是立即被传送回Draracle的房间，并使碎片回到了镜框内。

当我见到Jakel后，他虚情假意地向我问候。但我能感觉得出他对我正在完成找回碎片的工作十分恐慌。他告诉我必须从一条新的路回快乐石地区，并为我打开了一扇门。这个地下迷宫共四层，相对而言第三层路线较复杂，第四层因敌人有骷髅卫兵加入而使战斗难度增加。在第一层，我进去后小心地躲过了那些发射火球的墙。它的控制机关是火球发射器前面地板上的压力盘。进入一间有开关的凹室，按下开关进入第二层。在这层中当我找到去下一层的楼梯时，击碎左边的墙得到了初级治疗术。第三层迷宫的假墙较难发现，但其中确实隐藏着一些很棒的道具。而且在刚进入该层迷宫的时候应注意会消失的地板。在第四层迷宫中要先找到三个机关，按下后回身，沿右边的墙一直走，在路口处向右拐，就可以进入快乐石森林了，我还意外地在出口附近找到了初级光亮术。

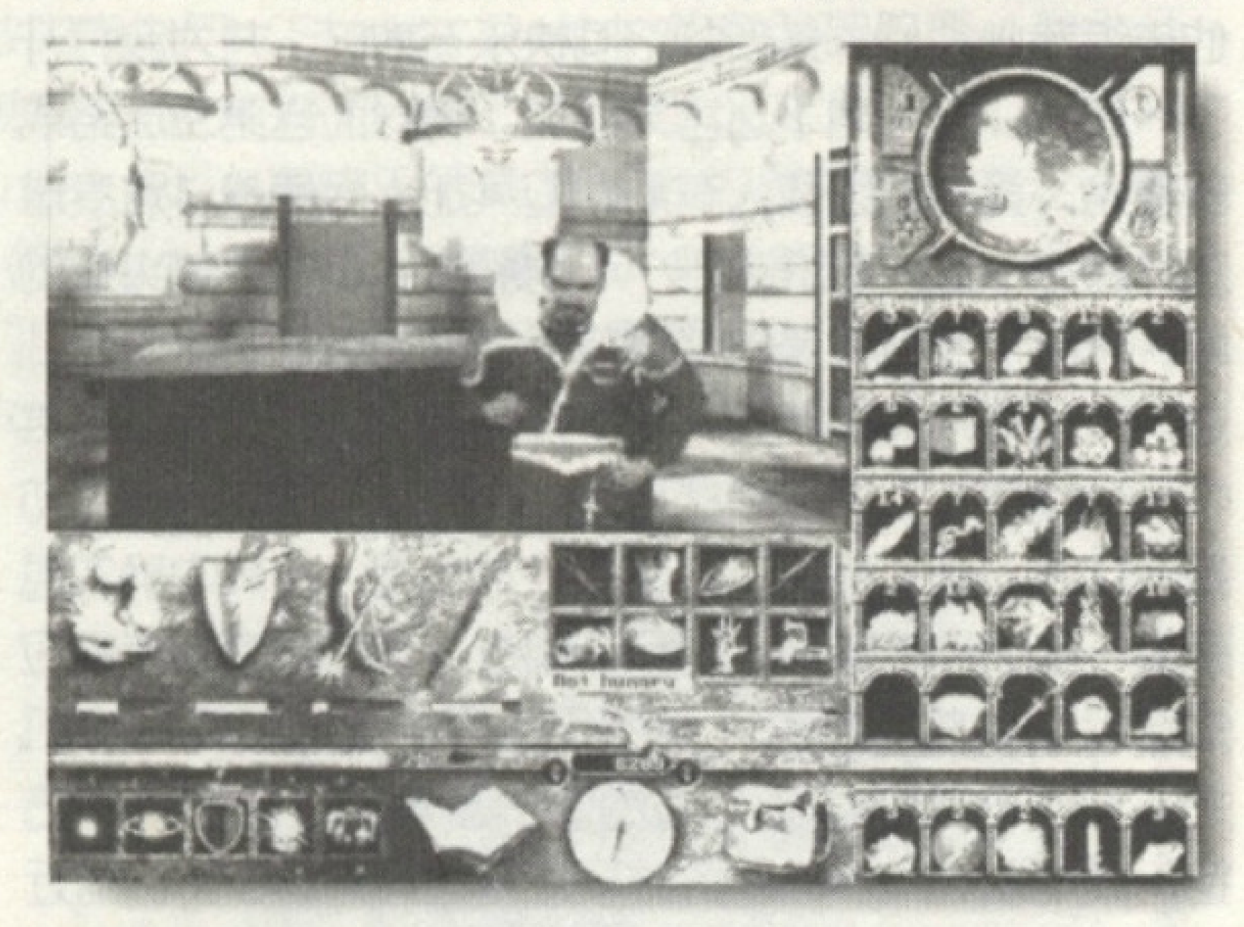
走出迷宫后发现置身于快乐石森林的陌生地带，一直向南，在第一个路口的左右两条路上我发现一些凹室和无法进入的入口。第二个路口向右通往另外一处未调查过的地方——冰冻的废墟。回城堡有两条路，一条是一直向前，穿过河流，路过Draracle洞穴的入口回到



城堡；另外一条是沿着河岸右转，在第一个路口转到左岸，并沿着向南的路回到城镇（注意：在拿回第二块碎片后，就不能再进入镇上的城堡了）。

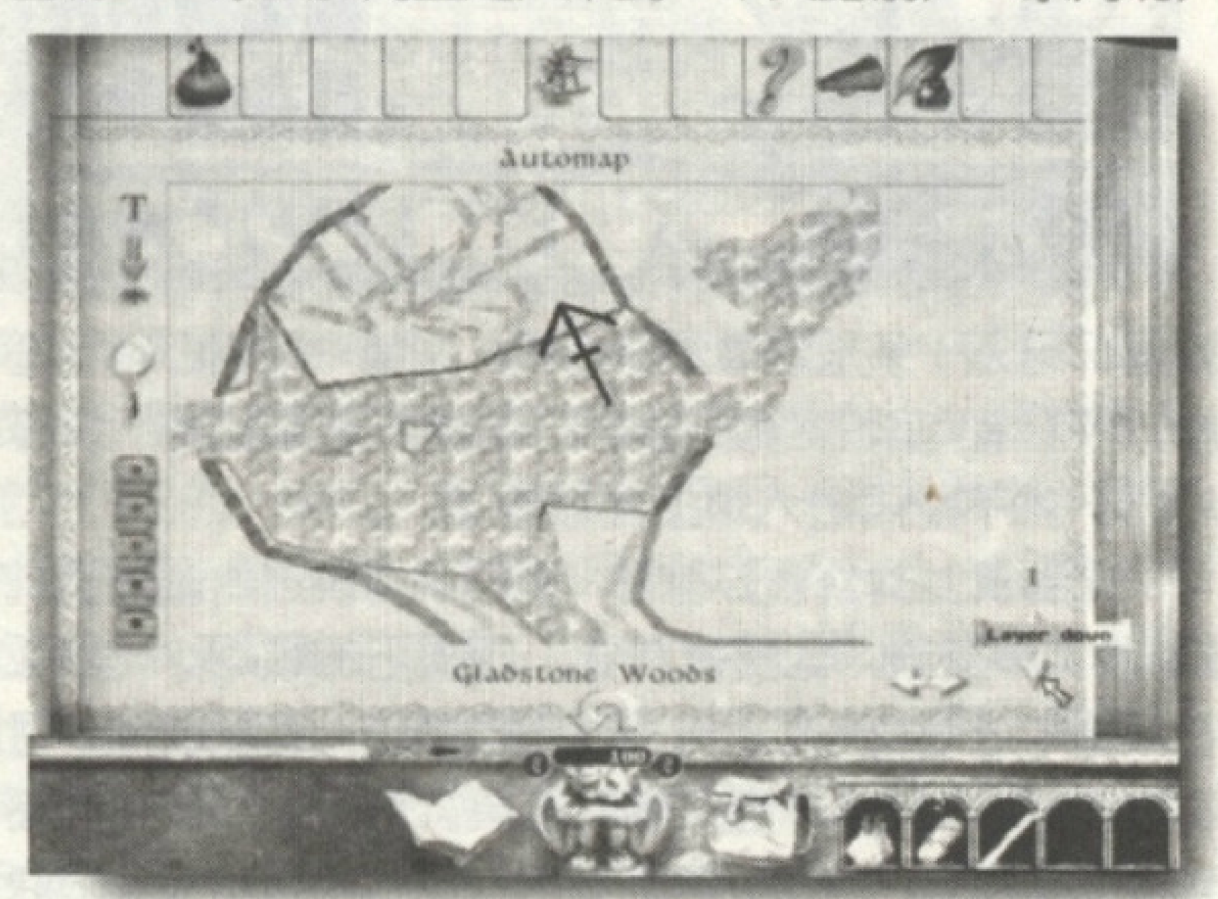
先到镇上的公会去看看，然后就可以进入城堡了。同Samuel交谈，他提醒我要小心国王的顾问Jeron。在城堡中还可找到牧师公会的道具商店，在武器铺中可以向Victoria购买一些武器和防具。穿过饭厅、厨房来到食物储藏室，可得到肉。此外在小礼拜堂可捡到防护魔法。在一个大阳台上我见到了一张熟悉的面孔——Luther，他很同情我的遭遇，并借给我一把剑——Thohan's Great Sword，是世上威力最大的武器之

一。离开阳台向右，在走廊的尽头找到初级刀术，最后进入Jeron的办公室。这家伙似乎对我怀有很深的敌意，而我对他也无丝毫好感。当他离开办公室后再次进入其中。在他的桌子底下的右面发现了一个陷阱开关，



只要按下它，站在桌前的人就会落入布满钉子的陷阱中。这个阴险狠毒的家伙！当我推动桌旁的椅子时，一条暗道出现了。进入暗道后，在一个堆着头骨的架子前，推动头骨，我随着下降的地板来到下一层。在右面的凹室中找到一些钱和远古之石，并在一间小屋的墙上发现了Jeron为窥视而挖的小孔。现在，我学会了一些新魔法；得到了一把威力巨大的武器；掌握了我最大敌人Jeron的一些资料。至此，我可以心满意足地出城堡了。

从城堡出来后稍事休整便赶奔另一处入口——冰冻的废墟。走进入口后，看到一段关于一个蛮族女武士和一只双头史前虎的故事。仔细观察洞穴内部发现这里是一个充满冰雪和危机的寒冷世界，在这里有极具危险的生物——冰虫。向里走，来到一个叉路前，一条向北，



一条向南。其实这两条路都会引我到相同的地方，走左边是一条捷径但会损失不少物品和经验值。顺着道路来到一个巨大的冰川沟壑前，我除了遇到居住在这里的冰虫外还遇到一种类似剑齿虎的生物。沿着沟壑的东北方向有一间巨大的凹室，其中有睡觉的老虎和一些珍奇的物品值得收集。

在一条走廊前，作为武士公会的成员，我拜见到MORRSION。他警告我要小心白塔内漂亮而危险的女人。辞别他后，下到洞穴的底部，沿沟壑向南见到文明的标志。穿过跨越冰河的大桥终于来到白塔门前。打开大门，立即见到一只象鸟一样的生物喷着火焰向我袭来。解决掉它后，蛮族首领——Jacinda才出面与我交谈，如果我先前遇到过Morrsion，她会问及他。然后她会要求我帮助她消灭因地震而跑出巢穴的Stark，并摧毁它们的巢穴。并许诺事成之后会给我“闪亮之门”的碎片。此时我有两种选择：一是不相信她的话，立即攻击并杀死她，得到一块“闪亮之门”的碎片和开启她宝库的钥匙；另一种是先接受任务清除Stark及它们的巢穴，然后再和Jacinda算帐。

当我接受任务后，首先找到一间有四支蜡烛的房屋，用火球术点燃它们。并记下火焰从左到右的颜色顺序：蓝、绿、红、紫。然后在其它地方分别找到红、紫、蓝三颗宝石。在一间有火盆的房间内，再次施展火球术点燃火盆。火光照亮了墙上的四个开关，它们同宝石及蜡烛的火焰具有相同的颜色。打开控制盘按顺序按下开关后就可沿着梯子进入新的区域。在另一间屋子的中央发现了可以安放宝石的石台，将宝石放入后，又有一些门打开了。现在我打算直接到二层的白塔监狱去，在狱中关着两个男人，我不能救他们出来，但搜索那个地方会得到最后一块绿色宝石。将它也安放进石台，并站上去，我发现原来这是一个升降台。它可以带我去四处平台，分别消灭那里的Starks和它们的巢穴，离开前按下墙上的开关免留后患。完成任务后来到Jacinda的王座前，然而她并没有履行她的诺言，而且表现得十分傲慢无理。而我突然发现她的剑就是用闪亮之门的碎片制成的，被欺骗的我怒火中烧，经过一场恶战杀死了她，而后得到了闪亮之门的碎片、一把样式奇特的钥匙和她的剑柄。用钥匙打开王座后的宝藏可得到大量的钱币。而那个银制的剑柄带回Draracle的洞穴后可以制成一把举世无双的武器。

（待续）

更正

本刊1999年5月下“攻略指引”栏目评分表内刊登的“《独霸武林之枭雄天下》为晶天出品”有误，应为天堂鸟公司出品发行，特此更正，并向广大读者及出品公司致歉。



李大娘这时也被吵醒，出房门朝楼上喊道："逍遥！你欺负人家啦？"李逍遥摇手否认道："我哪敢啊！？"

李大娘上楼对赵灵儿说道："别理那浑小子！走……到我房里来，有什么委屈，就说给大娘听，大娘替你作主！"回头白了李逍遥一眼，便携着赵灵儿下楼去了。

逍遥只觉莫名其妙，但做惯了夜猫子，一时也睡不着，瞪大了眼胡思乱想，直到深夜才沉沉睡去。

次日一觉醒来，李大娘早已等在床头，拉着灵儿的手有说有笑的，见李逍遥醒了，咧嘴笑道："呵，呵，你这小子！"

两人也不知来了多久，婶婶却不像往日一般，用锅啊、铲的将他吵醒，李逍遥反而觉得不对劲。

婶婶说道："你可醒了！我正在跟灵儿讲你小时候的糗事呢！"逍遥觉得丢脸，顿足道："这些事怎好跟人家说？！"

见婶婶露出一抹神秘的笑容，斜眼瞅着他，不知所措地问道："婶婶……！你干嘛笑得那么诡异？！"





李大娘朝李逍遥肩头拍了一下，说道："少跟老娘装傻！自己干了啥坏事还会不知？"李逍遥慌道："我……！？我又怎么了？"

李大娘拍胸说道："老娘决定了！！就让你带灵儿去苗疆找妈妈！"李逍遥呐呐地说道："她都告诉您啦？"

李大娘得意地说道："嘿！从小到大，你有哪件事瞒得过你婶婶的？这丫头我是越看越喜欢，我们到了苗疆找到她娘，事情不由我出面来说，凭你怎么搞得定？"

李逍遥皱眉道："我们？你也要去呐？"李大娘说道："苗疆这么远，一路上定有许多危险，凭你怎么保护人家？"

第六章：巫月神刀

李逍遥自认潇洒地昂头说道："我已学会绝世武功，人再多都打我不过。"李大娘见他吹牛，用手指刮脸损他道："会几手三脚猫的功夫，就会自夸自擂，跟你爹一个德性。一山还有一山高，你别才打败几个苗人，就把世人都瞧小了。单看那苗族小伙子，双眼精光内蕴，武功修为就深不可测……。"

李大娘昨日半路折返，就是想起这个棘手人物，恐怕不是易与，才会匆匆赶回，见逍遥仍不知天高地厚，怕他日后吃亏，所以谆谆告诫。

李逍遥极力争辩道："婶婶你别长他人志气，灭自己威风！好歹我也快二十岁了，你就甭担心了;况且你也跟我们去，那客栈谁来照顾？"李大娘鼓着脸悒道："叫我甭担心？！你就狠心放我一个人孤零零的！"

李逍遥劝道："婶婶别生气啦！你就安心等我回来吧。"李大娘撇嘴说道："你肚子里在想什么，我还会不知道吗？"李逍遥听婶婶口气松动，试探地说道："到苗疆可是数千里之远喔！我要是去了，这一趟可不只是十天半个月的哦！"

李大娘心中自然不舍，叹口气说："你都这么大了……，再说你这个性，也不可能在这乡下地方待得下去，年轻人出去见见世面，也未尝不好。"李逍遥闻言狂喜，拉着李大娘的手说道："婶婶！你这是答应了？！"

李大娘甩开李逍遥的手说道："先别得意忘形！这趟路呢，你得给我办成一件事！"李逍遥手舞足蹈地说："哈！别说一件、一百件也行！"

李大娘转身坐落在床沿，说道："你见到赵夫人后，就当面向她提亲，说你想娶灵儿为妻。"李逍遥不料婶婶会突发此言，疑惑问道："啥！？娶灵儿为妻？"

李大娘正色道："婚姻大事，父母之命！你的婚事当然是婶婶我说了算。"接着便把赵灵儿拉到跟前，将俩人的手牵在一起，续道："灵儿呢，如果她娘亲尚在人世，就该向人家当面禀明。"

李逍遥见赵灵儿低着头，神情无限娇羞，手腕上多了一只玉镯，正是婶婶平日戴的。刹那间心绪杂乱，患

得患失地问道："万一找不到呢？"

李大娘眉花眼笑地说道："要是找不到，你们直接抱个孙子回来也行！"李逍遥霎时慌了手脚，红着脸说："哪有那么快的……。"

李大娘起身狠狠地朝逍遥的屁股踢了一下，叫道："若办不到，你就等着家法伺候！"拎起身旁的包袱说道："这包袱是我昨晚帮你们准备好的，带着准备上路吧！"

李逍遥接过包袱，揉着屁股问道："里面是什么东西啊？倒是挺沉的，这么一大包！"李大娘将两人一起推出房门，喊道："自己不会打开来看看！去吧，路上小心！"李逍遥道："那我们走罗！真的走罗！"

李大娘骂道："滚吧！少罗唆！"灵儿说道："大娘保重喔！"李大娘说道："要是逍遥欺负你，回来尽管告诉大娘，我替你作主。"由楼上直送他们出了门口，虽然脸上装出一副凶相，但辛苦拉拔长大的亲侄儿即将离家远行，心中自然十分不舍。

李逍遥甫出客栈，欣喜若狂地连翻了三个筋斗，高声叫道："呀嘿！我自由了！！"又蹦又跳地四处乱跑，灵儿默默地跟在他身后，频频回头与婶婶挥手做别。

邻人看他疯惯了，都不以为意，包打听旺财嫂好奇地向李大娘询问发生何事，李大娘不想事情被她渲染夸大，仅仅避重就轻地虚应一番。将旺财嫂打发走了，才发现那傻小子海路不走，却往十里坡山路走去。

走到村外，李逍遥东奔西跑闹了一阵，忽地蹲了下来，动手打开包袱，将包袱内的事物一件一件翻了出来，塞一个馒头在嘴里，递一个给灵儿笑道："到苗疆这趟路可远着呢！不知婶婶帮我们打点了什么东西？"

灵儿摇头不吃，逍遥又自顾自地将最底下的一个长木匣子翻出来，灵儿低下身去将逍遥弃在地上衣物、干粮收拾包好。

李逍遥把木匣打开，喜道："咦？这不是爹的佩剑吗？我还以为不见了，原来是婶婶一直收藏着。"铁剑上还有一封信以及一份手卷，逍遥此时不感兴趣，随手塞入怀中。

灵儿见那剑形式古奇，仅两尺不到，比寻常的铁剑短将近一半，又比仙女剑长了六寸，想来此剑的用途不比一般，使用的法门与场合有其精妙之处。

逍遥不懂这些，也没发现有何异处，迫不及待地想将那剑拔了出来，哪知却出不了鞘。逍遥鼓红了脸，使尽吃奶的气力，终于听到嘎喇一声，逍遥用力过猛，一屁股跌在地上。

逍遥咋舌道："哎呀！已经锈了……。"反覆观看斑驳的剑身，透不出一丝光泽，失望地将剑回鞘，转又寻思道："锈了便锈了，佩戴起来也顶神气的，总比木剑强多了！"

下定心意，便一脚把木匣踢到一旁，将铁剑系在腰间，招手对灵儿说道："走吧！"迈开大步向前便行，自觉潇洒万分。

忽然听到王小虎叫唤道："逍遥哥等等我啊！"回头只见小虎追来，扯着他的衣摆问道："你跟仙女姐姐带着包袱要去那里呀？带我去好不好？"逍遥摇手说道："不行不行！我们这趟路可不是去玩儿呐！哪能带你去啊？"

求了好一阵子，逍遥就是不依，小虎转而缠着灵儿，抢过她手上的包袱负在身上，说道："仙女姐姐！这个太重了，让我帮你拿吧！"

灵儿见他哭丧着脸，不觉摇头失笑，皱眉道："小虎子！我们当真不能带你去啊！"将包袱自他身上解下取回。小虎闻言不禁呜哇哭了出来，灵儿连忙温言劝解。

逍遥见状骂道："别哭了！哭得再可怜，我也不会答应的！"正闹得不可开交之际，秀兰拉着香兰，也气喘吁吁地自身后赶来。

逍遥的疯癫行径村人习以为常，小虎与香兰姐妹闻听他要走，却是大吃一惊，婶婶见到逍遥甫出门便疯癫乱跑，自己老来糊涂忘记说明旅途行止方向，他也未问清前程去路，却往山坡走去，便叫三人追上告知改道。

秀兰劈头便嗔道："逍遥哥！怎么你说走就走，也不来跟我们辞行？"说罢将目光转向灵儿，不友善的眼神之中，颇有怪罪之意。

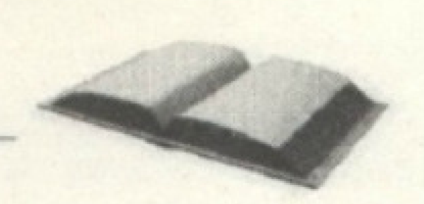
香兰跑了这一大段路，好容易喘顺了气，低头接口道："是啊！你要出远门，怎么如此见外？过来说一声，我也好替你备些出外应用的事物。"说话语调幽怨，眼角微带泪光。

逍遥歉道："香兰姐！需要的东西，婶婶都已经帮我收拾妥当，不劳你费心了。我们是青梅竹马，从小玩到大，我怎会见外？就是怕你们这般依依不舍的，所以索性不辞而别，免得到时候走也不是，不走也不是……。"

香兰怨道："我们当然知道你的性儿，要做什么事从不与人打声招呼。只是这次不比以前，今日一别，不知何时再能相见？"秀兰道："看这位小姑娘娇怯柔弱的样子，只怕一路上都得让人服侍照顾，可够你这个大懒人折腾了！"

香兰摇手道："秀兰别这么说话！"执着灵儿的手说道："这位妹子，逍遥一向粗枝大叶，不会照料人，此去千里迢迢，可得靠你细心扶持。"

（待续）





大家好！时间一晃又过了半个月，可真快呀。上个月的这个时候，娱乐业界的“奥斯卡奖”——E3大展隆重开幕，这次大展着实火爆了一番，众多好游戏让人目不暇接，可惜掌柜的我没有钱，去不了，只有坐观网上的大展而馋得狂流口水。不过，有一点令人欣慰，从去年开始，我发现越来越多的玩家开始关心这个盛会，而且爱好游戏的人们做起了国内的第一个E3中文站点，其发烧程度丝毫不亚于“奥斯卡奖”，看来我们国内惨淡的游戏业终于有希望了（老泪纵横）。

不乱侃了，还是谈谈正事，由于前一阵子上市的好游戏很多，所以，在接下来的这一段时间里，它们的补丁也逐渐多了起来。这一次我就特地为大家带来了一道大餐——Westwood的最新大作《黑暗王座III》的补丁和无敌数据文件，此外，还有EIDOS的3D即时战略游戏《Warzone 2100》的补丁，以及《生物危机II》的补丁等等好东东。应有尽有，绝不会让大家失望哟！

《黑暗王座III》1.06J版补丁
Lands of Lord III

经过了两年的精心酝酿，去年加盟电子艺界的Westwood终于要在世纪末拿出这部大作——《黑暗王座III》，这部游戏定能让每一位酷爱RPG（角色扮演类）游戏的玩家感到心动不已。《黑暗王座》系列（Lands of Lore）是一个以第一人称视角进行的RPG游戏，不过在它的第二代中加进了过多的动作成分，从而失去了一部分玩家。但这次，Westwood在三代中着重加强了角色扮演的成分，打算以这部游戏重新夺回RPG迷们的心，并重振RPG游戏的辉煌。

这个补丁就是它的1.06J版补丁，在这个补丁中主要修改了以下这些问题（并未完全列出，欲知详细的内容请看Readme文件）：

1.在D3D方面，修改了在某些VOODOO卡和TNT卡共存的系统中，D3D显示有时会发生冲突等一系列的问题。

2.在游戏的系统中，修改了在NT下运行时声音有时不太正常等一系列问题。

3.在游戏运行中，修改了在格莱斯顿地下城的某些秘密屋中无法出来等问题。

另外，游戏中在日记上右击鼠标可以看到过去的25段对话。

使用方法：将目录LOL3P中的所有文件拷贝到游戏所在的目录下，然后运行《黑暗王座III》就可以了。

《黑暗王座III》无敌数据文件
Lands of Lord III

以前在玩《黑暗王座II》的时候，觉得游戏特别难玩，先别说里面的迷宫和各种各样稀奇古怪的谜题难得令人发指，你要想将这个游戏打穿，首先就得先把功夫练好，否则的话可休想把这个比动作游戏都难的东东搞定。不过，现在有了这个无敌数据文件，我们就可以先保障自己不会轻易被敌人杀死了。

使用方法：请先将文件LOL3.DAT备份,再将目录LOL中的所有文件拷贝到《黑暗王座III》的根目录下，（例如：如果你将游戏安装到C：\WESTWOOD\LOLIII\中，那么直接解到这个目录下即可），正常开始游戏就可以了。结果吗，当然是很不错了：金钱=>999999而且不减；生命力=>9999/9999而且不减；魔法力=>9999/9999而且不减。怎么样，应该够用了吧！？如果想修改其他的数据的话，推荐使用GM6.3版，另外还必须在使用软件加速的模式下进行修改。如果用巫毒等硬件加速模式，有时会出现错误的！

《生化危机II》1.04版补丁
Resident Evil II

《生化危机II》这部游戏就像《噩梦鬼魅》一样，晚上最好不要玩，因为很容易被吓出心脏病。原因是里面的画面做得非常逼真，好像僵尸真的就要扑到你身上一样。但不幸的是，这个游戏在用TNT卡玩的时候，经常会出现一些问题，所以CAPCOM赶紧推出了这个1.04版补丁，改正了用TNT卡的小毛病。

使用方法：先将目录RES拷贝到你的硬盘上，然后按照下面的顺序来做：将第一张光盘放入光驱，不要运行游戏，然后运行文件LEON.BAT就一切OK了（第二张盘安装方法相同）。为了证实补丁安装成功，你可以在运行《生化危机II》时注意一下，当你的电脑改变分辨率时，在标题栏处会出现V1.04的信息。

《魔法门之英雄无敌III》免光盘补丁
Heroes of Might & Magic III

《英雄无敌III》我就不用多介绍了，单人任务大家恐怕都已经玩烦了，但是这部游戏最有意思的还是大家一起在网络上进行游戏。如果玩家们在一个局域网中进行网络对战时，由于老要光盘而感到麻烦，那么就试试这个免光盘文件吧。

使用方法：先将这个目录HERO中的所有文件拷贝到游戏所在的目录下，然后用鼠标双击HERO3.REG文件，将它添加到注册表中去即可。

《工人物语III》修改器
Settlers III

这是《工人物语III》的修改器，它可以让玩家不费吹灰之力就把每关都跳过，而完成你的工人霸业。

使用方法：将目录SET中的所有文件拷贝到游戏所在的目录下，然后运行文件SEX3.EXE开始游戏，在游戏中的任何一个任务中按下QUIT就可以跳过这一关了。

《极品飞车III》VOODOO 3补丁
Need For Speed III

现在新生代的显卡大战已经开始了：Voodoo 3、TNT 2、G400等等著名显卡剑拔弩张，一时间争得不可开交，当然获利的是我们玩家啦。这样一来，很多游戏厂商也开始推出支持它们的补丁。电子艺界就是其中一个，他们迅速推出了《极品飞车III》的Voodoo 3的补丁。

使用方法：

1.先将目录NFS拷贝到你的硬盘上。

2.双击文件3DDATA.EXE，这一步看似没有发生任何事，但其实已经做完了。

3.将文件3DDATA.EXE复制到游戏所在目录下的3DSETUP目录中覆盖原文件。

4.然后将文件VOODOO2A.DLL复制到游戏所在的目录下，替换原有的文件。

5.从开始菜单中选择游戏的3D加速硬件，此时就能看到Voodoo3的踪影了。而你选择完后，就可以放心地进入游戏，感受它的魅力了。

《南方公园》修改器
South Park

《南方公园》是一部很不错的漫画风格的游戏，感觉就象《叮当大富翁》一样，这个东东是它的修改器，有了它，嘿嘿……

使用方法：先将目录SOU拷贝到硬盘上，然后运行文件SPTRN.EXE，进入游戏，在游戏中按下下列的热键就可获得相应的好处：

F3：无限生命

F4：无限弹药

F5至F12依次给各种车辆或武器加上10点弹药

《文明：力量的召唤》修改器
Civilization: Call to Power

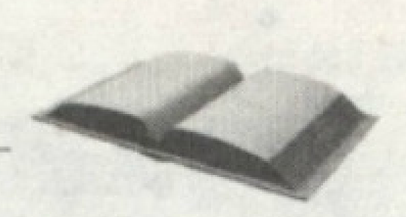
听说前些日子制作《文明》系列和《半人马阿尔法星》的席德·梅尔刚刚进了“名人堂”，同时《文明：力量的召唤》和《半人马阿尔法星》也异常火爆，深受广大玩家的欢迎，看来他这回可真是名利双收了。不过他怎么样对我们来说并不重要，我们关心的只是游戏是否好玩，对吧？前些日子我们为大家带来过《半人马阿尔法星》的修改器，今天我又给大家带来了这款《文明：力量的召唤》的修改器，希望能给那些至今仍无法通关的朋友帮帮忙。

使用方法：先将目录CIV拷贝到硬盘上，然后运行文件CIVCTP.EXE，进入游戏，在游戏中按ALT+TAB键切换到桌面，然后你就可以大改特改了。

主力站点

这一期主力站点是我好朋友“小丸子”做的“中文热讯之游戏人生”。说实话，这回向大家推荐这个站点，并不仅仅是由于他这里有更新速度很快的补丁，更多的原因是这个站点里面还有很多游戏周边的东西，以及一些抒发情怀的文章。在这里无论是对游戏痴迷的玩家，还是那些冷眼观潮的玩家，都可以从这里获得自己想要的东西。

网址：http://game.yesite.com/。





未来战警
Future Cop

在游戏中，按住F10键后按照顺序按下以下键，完成后继续按住F10键，再按下F5键以激活相应的秘技功能（每按一次秘技就生效一次）。

F2、F1、F4、F3、F3、F4、F1和F2键：使蓝色的玩家变成黑色

F2、F1、F4和F3键：恢复防护

F2、F4、F1、F3、F1、F3、F4和F2键：武器0重新装弹

F4、F3、F1、F2、F4、F3、F1和F2键：武器1重新装弹

F2、F1、F2、F4、F2、F1和F3键：武器2重新装弹

如果想获得另一秘技功能的话，必须先按住F10键后，再按下F6键使当前秘技失效后再重新输入秘技。

蚯蚓吉姆
EARTHWORM JIM

游戏中输入以下字符串以获得相应的秘技功能

bloated：特殊造型

sweaty：大嘴的JIM

getthecheesetosickbay：选关

itsawonderful：加一条命

beammeup：换服装

batman：变成蝙蝠侠

生化危机II
RESIDENT EVIL II

以困难级水平完成所有剧情后即可启动“第四生还者”及“豆腐”模式进行游戏。

游戏中，在物品选择画面按“上上下下左右左右、决定键”即可获得无限弹药。

按开始->执行->打regedit->确定后进人注册表，再找hkey_loucal_machine >software > capcom > resident evil2 >special，改数字为“8”，下次进行游戏时，玩特殊模式便可进行“第四生还者”及“豆腐”模式

有可能由于初次设定游戏，所以在注册表内找不到special，要自己加上去，方法如下：

按开始->执行->打regedit->确定后进人注册表，

再找hkey_loucal_machine >software > capcom > resident evil2 >这时在右侧窗口内按鼠标右键->新增->字串值->在那里输入special->，再在special上按鼠标右键->修改->打入8字->确定->Alt+F4->开始->关机->重新启动电脑->完成。

西游记外传

金钱增加法

游戏中，进行到比丘国后，去武器店中买武器，在武器选项看到最后一个栏木棒，看一下价格竟是0！买下后再拿去卖钱，没想到会卖到400元，这样买了又卖，很快就可以有一大笔钱了。

异形之紧急动员
ALIEN ENCOUNCER

游戏中按下回车键后，再输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

KWANG：关闭战争迷雾

BIGBREAD：金钱999999

DOMABEM：点选的单位升级

JINMI：生产快速完成

RIO：跳关



晶合聊天室

今儿个聊天室早早开门，却门可罗雀，主持人我乐得上网逍遥，刚听得"猫"叫示意连通，就有北京读者熟门熟路地逛进来，没多久就热闹起来，且听大家都聊些什么：

北京　萧楠：

真不知道为什么从没有人提到《星际争霸》的单人任务，在不以情节描写和人物刻画见长的即时战略游戏中，居然能描述出引人入胜的曲折而丰富的情节、细腻而深刻的人物，简直是一个奇迹。从《星际争霸》到《母巢之战》，56个任务连缀成一个完整的故事，描述着家族的荣誉，种族的兴衰，伴随着一个又一个出人意料的情节前行，我似乎在读着另一个时代的历史。

《星际争霸》的故事真的很不错，应当多宣传一下，只可惜是英文。不过本刊去年增刊光盘上有《星际争霸》的全攻略，最重要的是附带有三个种族的传说故事，两个字：精彩！

贵阳　侯扬：

近日购得《美少女梦工厂III》，在无攻略的情况下精心育女"八年"。在这八年中我从不拒绝她所提出的要求，一切买给她的都是最好的，她在"我"生日时也买礼物祝贺，让我感到有一个女儿是多么的温馨。而在她十八岁我满怀希望看着她踏上征途时，她，却成了富人的小妾，让我伤心欲绝，充分体会为人父母看到儿女不能成龙成凤时的失望，而结尾那段语音更让我悲痛不已，每当爆机后听她说："……虽然我没变成人类的公主……"，这一句更让我觉得自己未尽够责任……

最后，我还是用了FPE，看着女儿变为公主，我心中又高兴又酸楚。女儿，只要你过得好，我宁愿永远做个无能的人……

我虽然拒绝修改游戏，但如果能够唤起心中万般柔情，纵然FPE一把又如何。

江苏　李飞：

《美少女梦工厂III》算是能被本已少之又少的女玩友接受的少之又少的游戏之一了，要是游戏改成可以选择为父或是当妈，不就更能让各位（女玩家）发挥爱心了吗？或干脆是双人玩的游戏，同男（女）友一块玩，不要总让可怜的Baby生在一个支离破碎的单亲家庭啦！万一父亲再下岗，呜呜……（无数男玩家怒视：美少年养成？我们不玩……）

另类想法，虽然怪怪的，然没准是个好主意，特别是所谓"美少年养成"，嗯，有个性！其实漫画有少女漫画少年漫画之别，游戏又何尝不可？

？？？

此信并非榜评，之所以有此一信，是因为4月上的晶合聊天室里有位仁兄讲了一句不大得体的话。那句话是这么说的："我如果有女儿，一定把她嫁给你"。这其实也是我们中华民族的传统，"百金买骏马，千金买美人"，女性在这个社会里的命运就是被人像东西一样送来送去。我在这里并没有责备那位仁兄的意思，我也知道有女儿就嫁给你什么的只是一句戏言，但是这句话里下意识流露出来的味道仍然让人觉得不舒服。我们换个角度来看，如果你要赞赏一位女读者，你会不会对她说"我如果有个儿子，我一定要他娶你"这样的话呢？如果真正尊重他人，那么说出这样的话就有些不负责任了。

这位写了三四页长信却未留名的朋友还讲了一个相交莫逆的典故，篇幅原因没有刊载，这里我们还是诚恳地向读者表示歉意：您所指极是，虽是玩笑，但言谈间还是该有些分寸。

青岛　张式帆：

"TOP 30"开始明显蜕化——选票，《大富翁IV》排NO.1的才980票，比大约半年前的"暗黑""仙剑"差了上千票；而《主题医院》仅凭区区69票就上了第30名，太厉害了！或许，邮票价格大幅度上扬（20%-60%）是重要原因；而游戏配置的日长夜大也使一批低配置的玩家跑不动新游戏。

您替我们找到了一个说得过去的理由，我们也注意到这种状况，所以开辟了新园地供读者耕耘，那就是网上票选，欢迎大家到"大众软件网上天地"发言、投票。

黄晶：

现在"TOP 30"榜中后面带数字的游戏越来越多，有的乃是罗马文II III IV，有的采用编年史，什么98、99，还有的名字更为时髦，什么《沙丘2000》。只是在下认为，这些GAME中大部分并不见佳，充其量也就比上一代的画面稍微精致些（如从2D改为3D——《大富翁IV》），亦或声响更为火爆，其内涵不见得丰富了多少，有的甚至内容越来越贫乏（如《三国志VI》）。

这确实是一个毋庸讳言的现象，不过我的看法倒有所不同，采用编年或罗马数字也就意味着是倍受欢迎的前作的延续，平庸之作太多，倒是那些给人留下深刻印象的游戏人们会一玩再玩，并且怀着美好的期待，期盼着总会到来的那份熟悉的陌生。

成都　陈振宁：

我对游戏的排行顺序是：第一名——我正在花主要精力玩的游戏；第二、三名——我正在尝试的游戏，未来的第一名；第四、五名——离"垃圾堆"不远的游戏。

每个读者都有自己心目中的排行榜，不过像陈振宁读者这样剑走偏锋的还不多见吧，倒是符合快餐文化的时代潮流。

晶合实验室　百合

榜主随笔

"Walker，开会！"

这天我刚上班，屁股还没坐热，便听一声吆喝。"唉，真没办法……"，我强咽下打了一半的哈欠，提起那张破烂不堪的三条腿凳子，一边向会议室走着一边回忆起昨晚冠军杯曼联大战"败人"慕尼黑的精彩镜头："贝壳汉姆这厮果然帅呆了，可惜锋线上黑风双煞不做脸，要是换我上去也许早就进球了？……哐、扑通、垮嚓！"

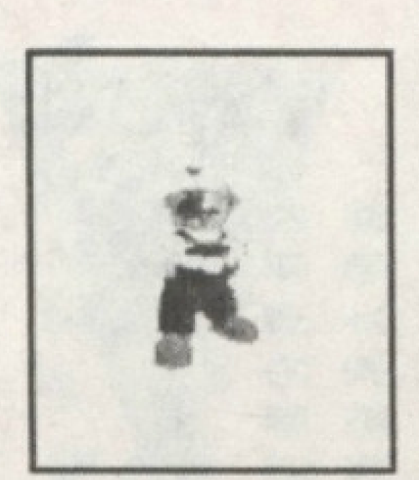
不知怎地我就摔进了会议室。"对不起，sorry，sorry"，我没口地向周围怒目而视的众小编陪着不是，一面捡起倒在我凳子下面的鲲，然后讪讪地揉着腿找了个角落坐下，抬眼一看，原来老编早已居中坐好。

"大家安静，开会了！"老编金口一开，会议室里鸦雀无声。"今天老编的神色为何如此古怪？看来不会有什么好事"我暗自戒备，悄悄按住了兜里的钱包。"我这里有一封署名子龙的读者来信"老编接着说，"是写给软件排行榜的，今天在会上念给大家听听，最近咱们编辑部有一些人的表现很不正常，具体我就不点名了，大家好好听听读者的意见，不要错误估计形势，迷失了政治方向！"随后老编抄起面前桌上一张皱皱巴巴的打印纸，用他那充满磁性的深沉声音念将起来：

众编：各位过年好啊，小弟给大家拜个早年。祝《众软》彩页越来越多，内容越来越新颖，fans数以亿计，价格嘛，嘿嘿……

今天读完5月下的杂志后，小弟再一次为无辜的老编愤愤不平。可怜的老编无端屡次成为众无情小编抨击的对象，（指着众小编的鼻子）你们还有没有人性？！人家老编和你们有什么深仇大恨，每次惨遭你们蹂躏，是可忍孰不可忍，今天洒家一定替老编伸张正义！

老编抱来一筐，内含众小编的处女作，从某种意义上，也可以说是废纸……。"大家过来抽签"老编手拿本月工资单，得意洋洋地大声吆喝道，"哇噻，Walker，恭喜你老兄第一个中标，去子龙老弟那里打PP，快，跑步！嘿嘿嘿……"老编阴笑着，把目光转向了其他人。



Walker榜评

众小编：你小子混哪的？！说罢抄起N本《众软》向子龙砸将过来。子龙一把抓来老编，"唰"地一声闪到他身后。只见那N本《众软》全部招呼到了老编身上，老编居然还有气在，在一张什么单子上写写画画。不知为甚么众小编却泪如雨下，纷纷声称是"误炸"云云……

子龙见状胆气顿生，从老编身后露出半只脑袋，慷慨激昂地拿过一本《众软》：

"兄弟们，你们可知道……"

（众人）："我们什么都不知道！"

"你们可明白……"

（众人）："我们什么都不明白！"

这时老编终于倒过一口气来："好了，人家子龙又不是老美，这么不给面子……"

众小编顿时哑口无言，只听子龙大叫："这一本本《众软》，融人了老编多少心血？！然而当他老人家闲得没事，随便翻翻的时候，看到的竟然是你们对他的肆意攻击，有意无意的谩骂，人家心里会怎么想？！'老编'也是人啊，他也有一颗扑楞楞跳动的心！要骂，也要等到人家退了休嘛……（立刻捂嘴）"

说到这里子龙搀过老泪纵横的老编，"你们看看，为了大家，老编都劳累成什么样子了！难道你们就不觉得老编也是很可爱的吗？"（众人暗自摇头）"你们是不知道啊，请想象一下，当老编独自躲在办公室的某个角落里一边从兜里掏出革命时留下来的小镜子照来照去一边小声念叨着是否该换个发型的时候是多么的那个啥！"（老编红着脸低下了头）

"好了，我现在要和老编商量一下明年开春是否发奖金的事情，你们忙去罢……"

"呵呵呵"，子龙三声笑，众编泪如涛。

"大家都听到了罢？"老编语重心长地说，"你们看，连一个普通读者都能够这样理解我，知道我的辛苦，看到我的可爱之处，可你们……你们太让我失望了！我看下面大家就针对这封读者来信展开讨论，也该好好学习学习了。谁先发言？"

众小编：……

晶合实验室　Walker
E-mail: walker@popsoft.com.cn

晶合实验室

本期幸运读者

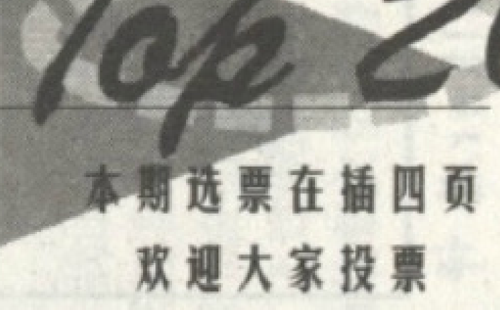
北京	郑　磊	天　津	陈永强
福建	何晓建	广　西	何　棠
四川	林　鑫	陕　西	田　琦
北京	徐长乐	河　北	刘　颖
浙江	赵　禹	黑龙江	尹建春

以上读者将获得由北京实达铭泰公司提供的软件"东方快车2000"一套

热门软件排行榜







名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	5	1	Nico Mak Computing Inc.	共享	Win95/98/NT	压缩	773	○
ACDSee	V2.4	5	2	ACD Systems Ltd.	共享	Win95/98/NT	图形	567	↑
超级解霸	V5.5	4	3	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	510	↓
Winamp	V2.22	5	4	Nullsoft Inc.	共享	Win95/98/NT	音乐	475	↑
KV300	Z+特版	4	5	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98/NT	杀毒	433	↓
东方快车	2000	4	6	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	370	↓
Internet Explorer	V5.0	5	7	Microsoft	免费	Win95/98/NT	网络	304	↑
金山词霸	III	4	8	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	197	○
FPE	2000	5	9	第三波	商业	Win95/98	修改	193	↓
Magicwin98	V1.21	4	10	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	Win95/98	内码	175	↑
Net Ants	V1.0beta2.55	4	11	Hong Lewis	自由	Win95/98/NT	网络	167	↑
Photoshop	V5.02	5	12	Adobe Systems incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	164	↑
瑞星	9.0(11)	4	13	北京瑞星公司	商业	Win95/98	杀毒	105	↑
ICQ	V99a Beta Build 1800 V.2.21	5	14	Mirabilis	共享	Win95/98/NT	网络	104	↑
Office	97	5	15	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	97	↓
WPS	2000	4	16	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	83	↓
Foxmail	V3.0beta	4	17	张小龙	共享	Win95/98/NT	网络	81	首次上榜
Net Vampire	V3.2	4	18	Alex Shovkoplyas	自由	Win95/98/NT	网络	69	○
Richwin	97	4	19	四通利方	商业	Win95/98/NT	中文平台	67	↑
FrontPage	98	4	20	Microsoft	商业	Win95/98/NT	网络	61	首次上榜


E3
大展深入报道



晶合软件销售连锁组织



噩梦鬼魅



精采游戏
全新包装
超值享受
热卖中



凡购买《噩梦鬼魅》的玩家均可参加于7月20日至8月5 日举办的《噩梦鬼魅》过关大赛。大赛采用淘汰制，获得地区优胜的玩家可参加于8月5日在北京举行的总决赛，全部费用由法国Kalisto公司和北京南鸿协同企业策划有限公司共同主办。总决赛将确定《噩梦鬼魅》过关大赛的冠军和亚军等。

特等奖一名 法国5日游(参观法国KALISTO公司总部及游戏制作过程)
一等奖一名 ？
二等奖二名 ？
三等奖四名 《第五元素》游戏一套
参赛奖 每个参赛者均可获得《噩梦鬼魅》游戏大海报一张

比赛规则 参赛者需持有《噩梦鬼魅》正版软件或购买软件证明
各城市比赛地点、时间 请密切关注各相关媒体的具体通知。

《噩梦鬼魅》过关大赛

由法国卡里斯多（Kalisto）公司制作的著名的3D 动作游戏《噩梦鬼魅》简体中文版全面上市。本产品采用精美的全手工，木制，仿古包装，是值得玩家收藏的精品。

故事开始于1666年灰暗的伦敦，虽然是动作游戏，但有着丰富的情节。游戏成功的营造了诡异阴森的恐怖气氛。玩家要面对众多可怕的怪物，不仅能用打、跳、防等基本招式，而且还可以用组合键发出必杀技。

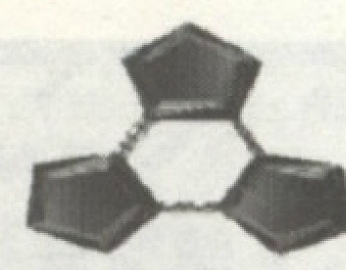
法国恩吉姆文化有限公司授权北京南鸿协同企业策划有限公司总代理
晶合软件销售连锁组织及全国各大软件专卖店有售
地址：北京市朝阳区建国门外郎家园1号大北写字楼421 邮编：100022
电话:(010) 65687839、65685511-3421 传真:(010) 65075589
电子函件：sacbj@public.fhnet.cn.net

零售价：118元

全国晶合软件销售连锁组织联系电话

- 晶合北京总店 电话:65266244 转61
- 晶合北京一分店 电话:62630299
- 晶合北京长椿街分店 电话:66018119
- 晶合北京万寿路分店 电话:68159093
- 晶合北京和平里分店 电话:84210214
- 晶合北京大兴分店 电话:69202500
- 晶合北京垂杨柳分店 电话:67786334
- 晶合海口宏胜 电话:6717056 张少菊
- 晶合兰州龙安 电话:8811591 郭蔚
- 晶合苏州沧浪 电话:7246529 成坚一
- 晶合上海钜隆 电话:62104588 卢永伟
- 晶合杭州南北 电话:8073048 刘得庞
- 晶合昆明棒子 电话:5176880 王全文
- 晶合西安恒信 电话:2246679 崔志刚
- 晶合锦州北方 电话:3131788 王芳
- 晶合太原和生 电话:7234490 师文侠
- 晶合长沙科海 电话:2235356 尹浙
- 晶合遵义天地 电话:8633815 陈亚君
- 晶合贵阳兄弟 电话:5894210 林光
- 晶合石家庄浪潮 电话:8613051 魏长明
- 晶合石家庄自然 电话:5086096 万雷
- 晶合新疆华顺 电话:2849854 韩浩
- 晶合柳州分部 电话:2835821 郑震
- 晶合保定丽景 电话:3035112 常丽景
- 晶合南京新高 电话:3371783 侯燕
- 晶合哈尔滨金北方 电话:6415498 高大海
- 晶合长春安航 电话:5656612 孙安航
- 晶合武汉精恒 电话:87654137 林谦
- 晶合宁波今日 电话:7248229 杨兴科
- 晶合安阳天天电脑 电话:5935740 马永翔
- 晶合周口海天 电话:8265701 任蕾
- 晶合齐齐哈尔光大 电话:2404644 马殿光
- 晶合大同中利雅 电话:2044320 李军
- 晶合南宁奥讯 电话:2621521 孙兰芳
- 晶合萍乡未来电脑 电话:6811951 刘刚

晶合软件销售连锁组织



中国大陆《人在江湖》首次推出

互联网网络游戏客户端

暑 诚

图形MUD游戏

每套



38元

网络虚拟世界

人在江湖“身不由己”·漫游世界·金智塔软件·四海工作室开发

独自家中《胜者为王》与世人游戏

大富翁类型 电脑游戏

期 征

可多人联线

每套



38元

互联网游戏

谁是英雄·谁是好汉·胜者为王·金智塔软件·闪电工作室开发

新的血战《江湖后传》又将展开

传统武侠 RPG · 电脑游戏

上 代

除江湖缺点

每套

48元

集江湖优点

江湖再起风云·沈欢血战沙场·金智塔软件·岁月工作室开发

孙行者来了《世纪大富翁》好玩搞笑

大富翁类型 电脑游戏

市 理

多人联线

每套



38元

支持网络

台湾著名漫画家阿性带您进入西游记的虚幻世界

——台湾尔波国际开发·金智塔软件全国总代理

品质问题包退包换

深圳金智塔软件全国总经销 联系电话：0755-2406525
传真：0755-2418774 联系人：刘拓

● 晶合大连维尔
电话:2817847 隋凯
● 晶合开封大众电脑
电话:5958268 徐斌
● 晶合天津展望
电话：27830166 王景
● 晶合厦门南瓜
电话：2096439 张峥峻
● 晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）
电话:2210179 王作斌
● 晶合曲靖网虫俱乐部
电话 ：3137821 吕松
● 晶合荆州分部
电话：8113452

连邦软件销售连锁组织
● 北京连邦
电话：62628618
62620375\62525338
● 成都连邦
电话:028-5215799
● 武汉连邦
电话:027-87649382
● 杭州连邦
电话:0571-8853577
● 上海连邦
电话:021-63744476
● 郑州连邦
电话:0371-5908767
● 南京连邦
电话:025-3212369-20
● 广东连邦
电话:020-87572481
● 福州连邦
电话:0591-7817744

其它软件销售连锁组织
● 育碟苑
电话:82613834
● 百年树人
电话:62616743
● 万众合力
电话:62510135
● 赛乐氏
电话:62616025
● 圣比尔
电话:62552749
● 京里仁
电话:62543505
● 正普
电话:82615796
● 兴四方
电话:62622923
● 金山顶尖
电话:62648667
● 鸿达以太
电话:62630593
● 大和
电话:62510179
● 兴宏达
电话:62510601
● 中青旅创先
电话:62617707
● 北纬
电话:62529990

新建分部
★ 晶合济南洪恩科技
电话 6980984 联系人 吕延兵
★ 晶合西藏分部
地址 拉萨市娘热路9-38号
电话 0891-6813383 联系人 彭期军
★ 晶合濮阳大正电脑
地址 河南濮阳胜利东路油田运输
电话 0393-4888669 联系人 姬好强
★ 晶合特约经销商
内蒙古呼和浩特市世纪软件开发部
电话 0471-4308786 联系人 海峰



免费领票！！

1999年7月15日至7月19日，中国国际展览中心将举办第八届北京家用电脑及软件展览会。北京的读者朋友可以到下列晶合北京软件销售专卖店去免费领取入场券。

- **晶合北京总店**
  地址 北京崇文门西大街6号
  电话:65266244转61
- **晶合北京一分店**
  地址 中关村现代电子市场二层
  电话:62630299
- **晶合北京长椿街分店**
  地址 宣武门西大街丙103号
  电话:66018119
- **晶合北京万寿路分店**
  地址 海淀区万寿路20号
  电话:68159093
- **晶合北京和平里分店**
  地址 东城区和平里中街12号
  电话:84210214
- **晶合北京大兴分店**
  地址 北京大兴兴丰大街62号
  电话:69202500
- **晶合北京垂杨柳分店**
  地址 广渠门外大街28号楼东1号
  电话:67786334

欢迎广大读者光临!

软件批发中心

★国内首家★京都大型★

数千种光盘

售价低
品种全

北京电子出版物软件批发市场

部分商家名单

软件区

晶合（大众）
连邦
凯凌
万众合力
赛乐氏
翰林汇
育碟苑
圣碟
星式伟业
兴四方
第三波
里仁
双盟光软
金山顶尖
金洪恩
海文
圣比尔
思博
利得怡和
康波
正创
正普
龙文
华阳河

图书音像区

清华
希望
科海
华章图文
先科
四星

地址:北京海淀区海淀大街8号　　电话:62630321



晶合软件广场

大众软件邮购中心

大众软件特别推荐

软件名称	邮购价	网员价
盟军敢死队—深入敌后	148	126
盟军敢死队—使命召唤	50	45
魔法师传奇	50	45
战地2100	148	126
生化危机Ⅱ	138	117
象棋路边摊	78	70
决战朝鲜	78	70
连邦娱乐软件套装Ⅲ	188	160
摩托世界锦标赛	149	134
钓鱼高手	68	60
伊甸风暴	88	75
君临天下之雍正王朝	79	68
星际神鹰	168	143
三国志英杰传	108	92
异形追杀令	148	126
起义 2--再造帝国	138	117
无畏战车	149	127

软件名称	邮购价	网员价
大富翁 4	128	102
亚特兰提斯-失落的传说	148	125
MP3音乐无限	49	49
PC SHOWIN站	69	69
恶梦鬼魅	118	106
电影风暴学英语 20CD	358	300
龙文听霸Ⅱ 4CD	128	108
金山画王	98	85
金山游侠Ⅱ	78	70
企鹅幸福之家 7	396	356
千典游戏龙 3	28	25
东方不败	80	75
瑞星9.0	230	184
行天98（新版）	118	106
KV300+(新版)	260	156
VRV2000版	150	128
超级保镖	118	100
金山WPS2000专业版	980	850
办公商务2000	365	310
速达2000	786	680
USB PC Camera 摄像头	890	850

大众软件邮购中心
邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　　邮编:100051
收件人:大众软件邮购中心　　查询电话:010-67024050

pc show in 站

——屏幕保护程序及广告展示制作系统

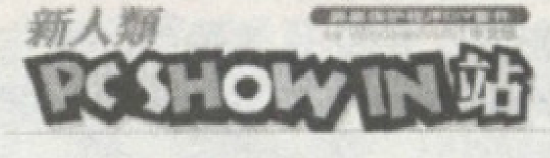
无限传达您的行销新想法

如果您想展现您的门市、提升您的公司形象、进行广告促销或是自我表现……一款《pc show in站》就可以将您的新想法展示出来。本软件不仅可以用于个人还适用于企业展示及宣传。

制作属于自己梦想的屏幕保护程序及广告!

只需透过最简单的"读档"程序，即可完成个人独特屏幕保护程序及广告！简单又方便！自己的风格偶像、家人、情人、小朋友、宠物，都可以成为电脑中的屏幕主角，让您拥有自己的电子相簿！拥有数十种精彩动人的程式屏幕展现效果，也可以选择"随机展示"功能，让电脑任意切换各种不同展示效果！支持"线上即时录音"功能，也可以读取现成的音效档(.WAV)与影像档同时展现，让屏幕效果更有味道！展示效果包含了：百叶窗、向下流动、左右扫描、上下刷、杂点、块状掉落、移动、交叉……等数十种!





69元

以上产品在晶合软件销售连锁组织（大众软件服务部）各专卖店均有销售，大众软件邮购中心可办理邮购业务。

每款软件(需加10.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费2.00元)。

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有　□无		4.
邮编:		5.
地址:		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位;
★如果是商业软件，请注明零售价;
★所选应用软件不可超过5款，可少选;
★所选应用软件若为英文版，请注明英文;
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到　北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

都说Internet是座宝山，我的上山办法是……

东方快车 Sunway 系列软件 用电脑更方便

东方网神

飞向Internet



如果你刚上网或正想上网，你真想……

● 不要费心费力设置，**用东方网神**：上网所有设置，所有网络服务，需要所有应用软件，一点鼠标自动完成设置、安装等一切事情。

● 上网障碍很快解决，**用东方网神**：问题出在哪里，在线帮助跟在哪里，自动判断问题点。

● 有人随时指引方向，**用东方网神**：它终身免费的在线服务，每天随时将最新信息传送给你，象听收音机那样方便地接受信息。

如果你已经成为网虫，你希望……

● 快速查找信息，**用东方网神**：同时可开启20个搜索引擎并行查找信息，同时查找多条信息，自动合并和筛选信息。

● 下载文件又快又方便，**用东方网神**：较先进的下载引擎，速度非凡。自动提炼文件列表，多个软件同时下载，下载文件象拷贝文件那样简单，自动添加注释，不会忘记DOWN下来的好东西。

● E-mail 正点到达，**用东方网神**：不受网络异常情况干扰，迅速到达目的地，再也不会因为邮件延迟耽误事情。

● 浏览速度更快一些，**用东方网神**：在浏览某页过程中，软件已自动取出你想要看的下页内容备览。

还有呢！

● **电子邮件智能群发**：自动更改题头、名字，批量发送文件不再千人一面。送贺卡，发通知的好助手。

● **系统资源占用少**：只会帮助你，不会妨碍你。

● **网上导航**：自动收集浏览器书签，直接提供网址、讨论组等网上资源数万个。实时更新，要什么有什么。

● **上网不迷路**：管理保存所有访问过的页面、图片等有用信息，且均可以直观预览，直接搜索，不会忘记去过的好地方。

老法子，太累了！

专为中国人设计的全功能中文网络工具

实达软件 **北京实达铭泰**

信址：北京海淀区中关村南三街8号铭泰科技　邮编：100080
TEL：010-62529568　62529569　62559564　网址：www.sunv.com

全国 首 批 大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

送： 凡在5月15日至7月15日新入会万众软件俱乐部即免费赠送趋势多媒体光盘

六折

加盟万众软件俱乐部

全部原包装!

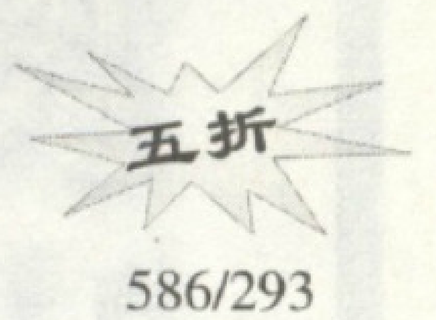
万众分销 · 必属精品

会员特价：

企鹅套装三　—中华办公98

雅奇－奔腾MIS9000八合一
UFO电子表格7.02专用版
WP97普及版
飞扬电子邮件2.0
瑞星杀毒8.0

协力商霸基础版
方正奥思2.1普及版
RichWin97
标准五笔字型输入法
图像工作室2.0 专用版



586/293

入会办法:

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品:

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地Ⅱ(4CD)	125/75
★龙文听霸Ⅱ(4CD)	128/77
★东方快车2000(黄金版)	260/156
★超级保镖	118/71
★Internet宝典2000	97/58
★瑞星9.0	230/138
★金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120/72
★轻轻松松背单词	78/47
★中华经典98－企鹅套装4(10CD)	396/240
★《读者》200期多媒体典藏(3CD)	88/53
★KILL 98认证版	380/228

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

教学类:

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校2000(4CD)	129/103
开天辟地背单词	68/54
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
WPS2000全面速成(含书)	50/40
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
翰林汇套装(初一)(6CD)(新版)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)(新版)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)(新版)	478/382
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
用多媒体学棋牌(5CD)增强版	128/102
C语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用数据库语言学习合集(5CD)	88/70
程序员大本营	78/62
PC DIY2000硬件版(含书)	68/54
电影风暴学英语2.0套装(20CD)	248/198

工具类:

	定价／优惠价(元)
朗道5.0套装(内含IE5.0)	50/40
东方卫士	260/208
金山游侠Ⅱ	78/62
东方不败(游戏修改、汉化工具)	80/64
Office2000中文测试版	200/160
游戏修改大师	98/78
东方快车2000(标准版)	48/38
东方快车2000(增强版)	160/128
法律之星98	150/120
华正CAXA电子图板98	650/520
WPS2000	980/780
CCED6.0	660/528
慧笔－302袖珍版	800/640
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98中文标准版	1998/1600

电子图书类:

	定价／优惠价(元)
《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98合订本光盘(2CD)	38/30
科幻世界(二十周年珍藏版)	38/30
中国电脑教育报(99第一期)	28/22
新浪潮(第五期附魔法门七)	25/20
个人电脑续集(2CD)	48/38

游戏类:

	定价／优惠价(元)
盟军敢死队－使命召唤	50/40
决战朝鲜(1950-1953)	78/62
魔法师传奇	50/40
三角洲特种部队	149/120
星际神鹰	168/135
半条命	148/118
疯狂大脚车Ⅱ	149/119
车王争霸Ⅱ	149/119
三国群英传Ⅱ	69/55
麻将大师Ⅱ	99/79
模拟城市3000(中文版)	149/119
星际争霸Ⅱ－母巢之战	148/118
大富翁Ⅳ(2CD)	128/102
游戏龙卷风之魔法仙剑	99/79
盟军敢死队(中文版)	148/118
沙丘2000	148/118
风云	69/55
极品飞车Ⅱ(特别版)	149/110

其它:

	定价／优惠价(元)
唐诗宋词赏与玩(3CD)	88/70
琴棋书画(9CD)	199/159
牛津剑桥发明百科	97/78
牛津剑桥科学百科	127/102
大众摄影(四十年珍藏版)(3CD)	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
企鹅套装六－Internet世纪经典	199.9/160

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树101信箱　咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)
收款人：罗雪松　邮编：100081　监督电话：010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会)
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335(320 332 302 811路人民大学站下车向北200米路西)



原价值超过500元

现超值售价只需188元

亲爱的游戏玩家：

您们好！

岁月无情，人有情！自奥美公司进入中国以来，一直坚持以出高品质的产品为立足之本，为此也付出比别人更多的努力和艰辛。令人欣慰的是，我们的付出得到了大多数玩家的认可和支持。面对您们的热情，我们丝毫不敢怠慢，因为只有不断奉献更高、更新、更好的游戏，才不负您们热切的期待和关怀。

与此同时，为了让您没有遗珠之憾，也为了答谢广大游戏爱好者对我们奥美多年来的支持，我们拿出经过精心筛选的游戏。这里只有一个愿望——让您用最少的钱，拥有世界上最好的游戏！

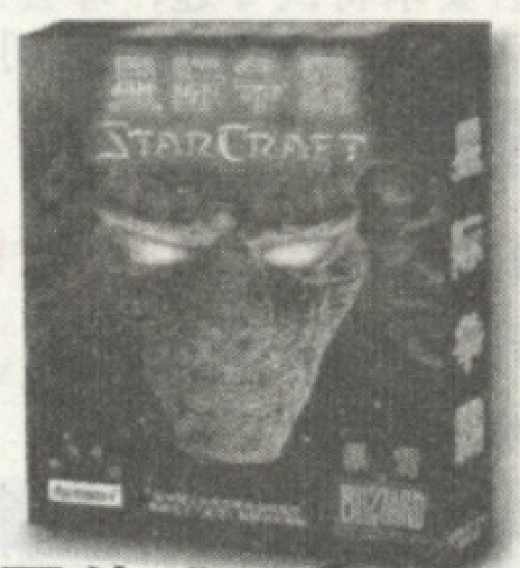
祝

万事如意！

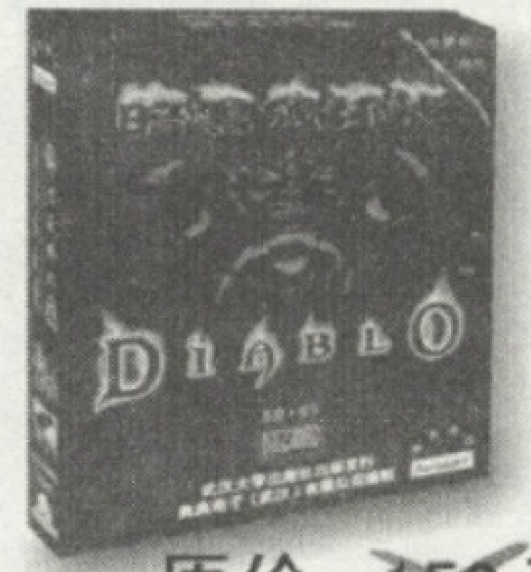
奥美公司总经理



原价：~~168元~~



原价：~~168元~~



原价：~~159元~~

送



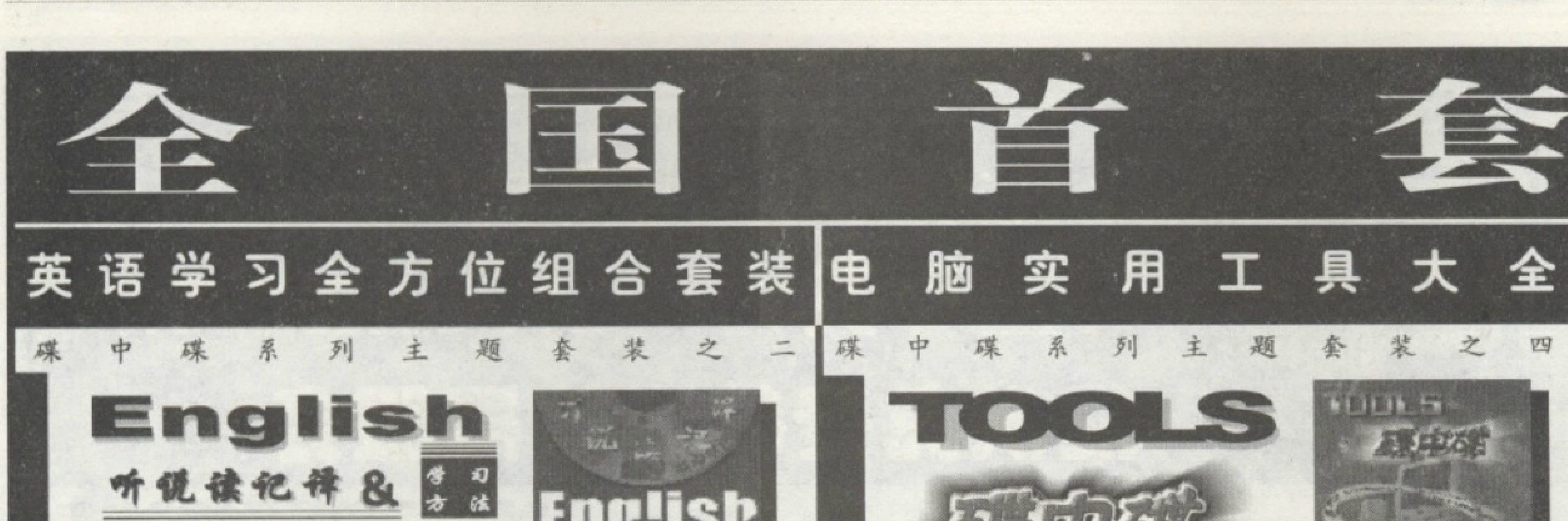
原价：~~98元~~

劈雳小组2汉化包，近日上市请留意！

奥美软件
AUTOSOFT®

奥美电子（武汉）有限公司
地址：湖北省武汉市友谊路145号
电话：(027) 85836013
传真：(027) 85836017
邮编：430022
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

奥美电子（武汉）有限公司北京分公司
地址：北京市海淀区白石桥路3号
友谊宾馆万隆物业B座202室
电话：(010) 82612362
传真：(010) 82612367
E-mail:cheung@public.bta.net.cn







听说读记

《龙文听霸2》碟中碟专用版

《电影风暴说英语-飘2.0版》

《疯狂英语 精华版》

《开心单词》

学习方法

《东方快车2000标准版》

《李阳英语学习法》(教材)

10片CD

共300页教材及手册

特别感谢李阳先生的大力支持!

零售定价：238元

首批2000套

特惠价：188元

英语学习的多媒体教学软件层出不穷,是不是让你有些眼花缭乱?《ENGLISH碟中碟》秉承追求卓越、精选"碟中极品"的目标和原则，为你组合全方位的英语学习软件套装。我们是英语套装的创造者，相信我们为你想的最多!

《ENGLISH碟中碟II》套装了"听、说、读"方面的经典产品(大量用户认为"写"难以发挥多媒体软件的功效，故删去。)，优秀的"记、译"辅助工具和极为重要的学习方法(李阳先生英语快速突破学习法)。希望能再次蒙你青睐，成为你学英语的最佳解决方案!

敬请关注《ENGLISH碟中碟- 技巧伴侣》(语法、发音、词组、句型)

套装内容如下:

《KV300+》最新版

《东方卫士》

《超级解霸5.5》

《朗道5.0增强版》(支持IE5.0)

《电脑急救专家》

《东方不败》

《INTERNET EXPLORER 5.0》

《MEDIA TALK99》

7片CD

&KV300+磁盘

特别感谢王江民先生的大力支持!

零售定价 328元

首批2000套

特惠价 298元

《TOOLS碟中碟-电脑实用工具大全》套装了目前软件市场上流行俏销的工具软件。所套装产品均为市场最新版本，与零售版本保持"原汁原味"，零售总价值近千元，我们仅售298元，绝对物超所值。希望你大力支持正版软件事业!

里仁软件行销联盟致力于正版软件的行销策划及渠道建设.我们经营分销的软件产品达2000余种.在全国已有300多家分销商.批销中心.加盟店.现向全国继续诚征合作伙伴.我们有强大的广告支持.优秀的产品.极具竞争力的分销价和我们诚实守信的经商原则.欢迎电话垂询!



里仁 里仁软件行销联盟

地址：北京海淀区苏州街29号八一中学内 邮编：100080
电话：010-62615307、62643952、62559731、62559725、62543487、62543505 / E-MAIL: LESSON@PUBLIC.EAST.CN.NET

欢迎邮购/里仁软件分销商及全国各软件专卖店、书店/里仁软件诚征连锁分销商

杀毒、防毒咨询服务尽在大众软件邮购中心

警惕病毒对您的计算机的侵袭！！

据消息称：4月26日全世界有6000万台微机受损,国内有10万台左右微机受伤害……

大众软件邮购中心会同KV300、Kill98、行天98、瑞星、VRV2000等防病毒厂家一同提醒广大读者，6月26日CIH变种病毒又将冲击到每一台微机，慎防4月26日悲剧重演。

大众软件邮购中心请您告诉您的朋友、亲友：如果您没有正版杀毒软件，请来**邮购中心邮购或去晶合连锁组织全国各专卖店**购买；如果您已拥有，请来**邮购中心或晶合连锁组织全国各专卖店**升级。**邮购中心和晶合连锁组织**将以优质的服务筑起防毒、杀毒的桥梁。

各地专卖店地址请见《大众软件》99年5月上期刊广告页。



上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223 232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

横扫千军之王国风云

6月正式上市！

全世界玩家期待已久的中古世纪幻想即时战略精品

TOTAL ANNIHILATION
KINGDOMS

- 四个独特且具有完全不同建筑层级参战种族
- 16位色彩带来不可思议细节化的作单位、地形、建筑
- 真正的地形设计，影响作战单位的攻效能
- 精心制作的动画使每个人物动作都更平滑自然的表现
- 作为奖励的“英雄”单位，它会神地出现在战场上
- 经验值以及作战单位升级后明显外变化
- 更新潮的，详细而又魄力十足的界激烈的围城攻坚战
- 预先建立的多人游戏基地和作战单多人游戏的任务和可变的胜利条件

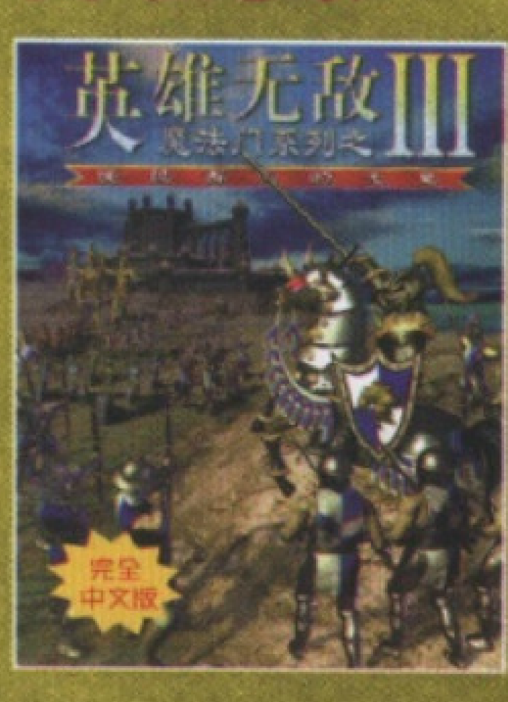
生化危机2



- 全球销量超过四百万张的超级恐怖大片
- 解析男女主人公的不同命运
- 全面支持各种3D加速卡和软件加速功能
- 环环相扣，层层铺设的故事情节绝无冷场

热卖中
双光盘138元

英雄无敌 III



- 受欢迎的回合制策略游戏的全新续作
- 采用3D技术制作的角色和怪物以及各种特效
- 8种完全不同风格类型的城镇与城堡
- 16种能力和种族不同的英雄类型
- 高达118种的怪物、更多的魔法、建筑以及神器
- 达到17个装备位置供角色装备各种物品与武器

完全中文版
7月正式上市

魔法门 VII



- 经典角色扮演游最新续作
- 自行决定每个角职业、种族和属
- 增加对各种3D加的支持，彻底改图像表现
- 近100个线性和非任务
- 可以扮演正义方恶方完成任务
- 更多为剧情服务的角色大大增加剧情氛围的营造

7月正式上市


逼真写实的地图场景，叹为观止。
华丽流畅的动作特效，千变万化。
丰富多变的人物神情，感同身受。
出人意表的故事剧情，曲折激荡。
天地劫
神魔至尊传
99汉堂继《炎龙骑士团》之后又一精心巨作！
州晶天电脑软件开发有限公司总代理
合(大众)、连邦及各连锁组织联合销售
(大众)软件销售连锁组织
晶合北京总店
65266244转61
软件销售连锁组织
北京连邦
62628618
20375\62525338
软件销售连锁组织
育藤苑
82613834
百年树人 电话:62616743
正普 电话:82615796
兴宏达 电话:62510601
万众合力 电话:62510135
兴四方 电话:62622923
中青旅创先 电话:62617707
赛乐氏 电话:62616025
金山顶尖 电话:62648667
北纬 电话:62529990
圣比尔 电话:62552749
鸿达以太 电话:62630593
京里仁 电话:62543505
大和 电话:62510179
北京晶合顺达计算机公司
联系电话: 010-65266244、82621604 联系人: 王卫民
通讯地址: 北京和平门邮局3056信箱(100051)
京晶合顺达计算机公司总经销 · 诚征全国代理


恋爱物语
专集
FUJITSU
WAEI
华义国际
Popsoft
大众软件
双CD
38元
大众软件1999年第一季度合订本配套光盘
——恋爱物语专集
详情请见http://www.popsoft.com.cn
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
零售部电话：(010)65266244、65232585-61
邮购中心电话：(010)67024050
邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮政编码：100051
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售
国内邮购请加邮费10元
《大众软件》杂志社出品
中文改版：华义国际股份有限公司
ALL RIGHT RESERVED. COPY RIGHT © FUJITSU LIMITED
本软件之著作权属(日本)富士通株式会社所有
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号：18-107
零售价：5.00元